VANGUARDIA EDITORES

EJEMPLAR DE ANIVERSARIO

DibujArte

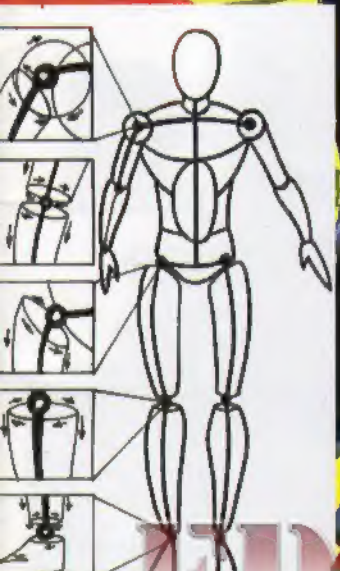
...SCICULO QUE ENSEÑA L... IF... ...NTES TECNICAS DE DIBUJO

9 $10.00 MÉX. $2.50 DLLS

0 9
7 509761 100705

AHORA CON MAS CLASES Y TIPS

- OJOS
- ANATOMIA
- ROSTRO
- POSES
- DINAMISMO



Clases de ojos

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

SEGUNDA EDICION
DibujArte
REEDIC
NUMEROS 0 -1
REEDICIONES
TE EXPLICAMOS COMO SE HIZO ESTE DIBUJO
CONSEJOS PRACTICOS PARA EL DIBUJANTE
EJERCICIOS
•BREVE HISTORIA DEL:
COMIC
MANGA
HISTORIETA
TODO AQUEL QUE COMPRA COMICS, LE INTERESA APRENDER A DIBUJAR, ESTA ES LA PRIMERA REVISTA
EL DIBUJANTE
1 2 3 4 5
MANOS ¡LO MAS DIFICIL DE DIBUJAR!, TE DECIMOS COMO.
EDICIONES LIMITADAS
IMPRESION
bujArte
n especial de MANGA
ENTREVISTA CON EL CREADOR DE DNA² y VIDEO GIRL
CONOCE LOS UTENSILIOS BASICOS PARA UN DIBUJANTE
BUSCA GRATIS
AFAMADO ARTISTA MEXICANO EN DIBUJARTE
Guia PRACTICA de Dibujo MANGA
ELBORACION DEL ROSTRO
FINAL FANTASY
LA NUEVA GENERACION DEL DIBUJO
¡GRATIS GUIA BASICA DE DIBUJO MANGA!
SE BUSCAN
NUESTRAS NUEVAS REEDICIONES QUE CONTIENEN:
• NUEVAS Y MEJORADAS CLASES DE DIBUJO
·ARTÍCULOS INÉDITOS
NUEVO DISEÑO
•MEJOR CALIDAD
YA ESTAN A LA VENTA

COPYRIGHT UTILIZADOS EN **DIBUJARTE # 09** Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.
©.Marvel Comics. Spiderman, Avengers, X-Men, Fantastic Four 2002. ©. DC Comics. Superman, Batman, Green Lantern 2002. ©.Alex Ross 2002. ©.Med Magazine 2002. ©.Hayao Miyasaki, Monoke Hime 2002. ©.Will Eisner, The Spirit. ©.Walt Disney 2002. ©.Shulthz, Peanuts 2002. ©.Erick Larsen, Savage Dragon 2002.

DIBUJARTE SEPTIEMBRE del 2002 Publicada Mensualmente, por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **DEBARI SERVICIO EN IMPRESION S.A. DE C.V.** Tel. 85969158 .D.F y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendon 87 Méx. D.F. Distribucion Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendon 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 **-2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Tramite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

EDITORIAL

Gracias a ustedes cumplimos un año y es por eso que lo festejamos con esta edición en donde incluimos lo que tú tanto pediste, clases de cómo hacer ojos y también haciendo caso a tus sugerencias agregamos más clases de dibujo. Como verás, el tema principal de este número es el Cómic, para todos aquellos que nos dicen que no sólo nos basemos en el manga sino que existen otros géneros que son igual de interesantes.

Les tengo buenas noticias a todos ustedes que quieren completar su colección, ya esta a la venta el # 0 de DIBUJARTE, POR SI NO LO SABIAN DIBUJARTE NO EMPEZO EN EL # 1 SINO EN EL # 0. Este ya esta a la venta en puestos de periódicos, es una edición totalmente nueva, la cual incluye nuevos artículos y unas importantes clases de dibujo que se enfocan en la enseñanza de lo que es más complicado de dibujar, las manos, te recomiendo que no te la pierdas y que la exhijas a tu voceador.
Por otra parte les informo que DIBUJARTE KIDS cambia y se mejora, manteniendo su precio económico de $10 pesos, tiene cambios importantes en su contenido, imágen y sobre todo en su calidad de impresión, estos cambios los podrás ver realizados en la nueva edición DIBUJARTE KIDS # 8
NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE FOMENTAR EL ARTE A TEMPRANA EDAD EN UN SER HUMANO
Juan Antonio Flores V.
Mi e-mail es jfv38@hotmail.com
Editor

CONTENIDO

I CLASES DE DIBUJO -Cuerpo Humano

II DE UTILIDAD IV-Hayao Miyasaki

III TIPS AVANZADOS -Dinamismo

IV TEMA CENTRAL - Breve historia del arte secuencial

V CLASES DE DIBUJO -Cómo hacer ojos

VI DE UTILIDAD -los hombres X y Stand Lee

VII LOS LAPICES ARACNIDOS

VIII BUZON

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Rodrigo Alvarez Reynal
Director General

J. Bernardo Moreno "MONO"
Director de Arte (Edito-poster)

Alejandro Alvarez R.
Asesor Editorial

Karla I. Martinez Flores,
Laura Ostoa Cadeñanes
Correctoras de Estilo

R. Enc Miramon R.
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernandez
Clases de Dibujo

Jorge Break,
Lobo Cuevas
J. Antonio Dávalos
J.F.V.
Portada

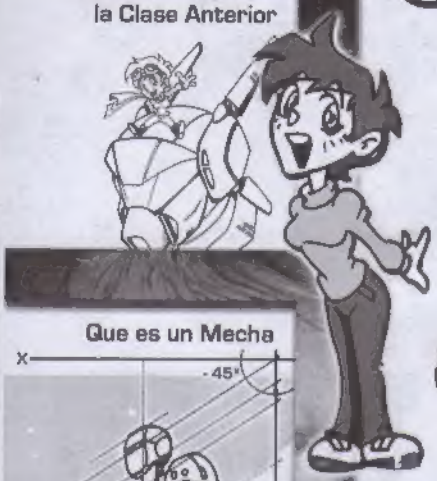
Colaboradores:
Cesareo Aguilar "Coss"
J. Antonio Dávalos
Aurea Freniere
Angel Zúñiga
Elizabeth Herrera
Laura Michel
Javier Barrriopedro
Jose Saucedo
Jorge A. Castilla

Clases de Dibujo

Cuerpo Humano, Cabeza y Ojos.

Por: Juan Carlos Hernández Gudiño "Ángel"

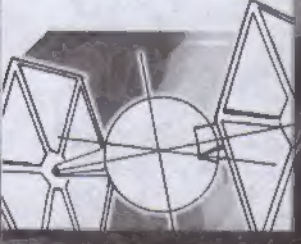
Recapitulación de la Clase Anterior



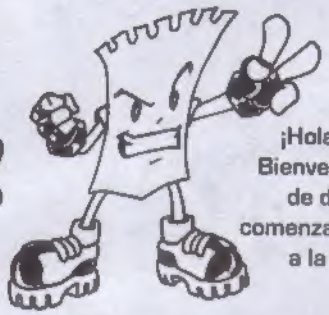
Que es un Mecha

Bases de Dibujo Técnico

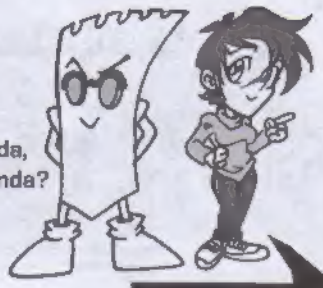
Como hacer naves



Como utilizar

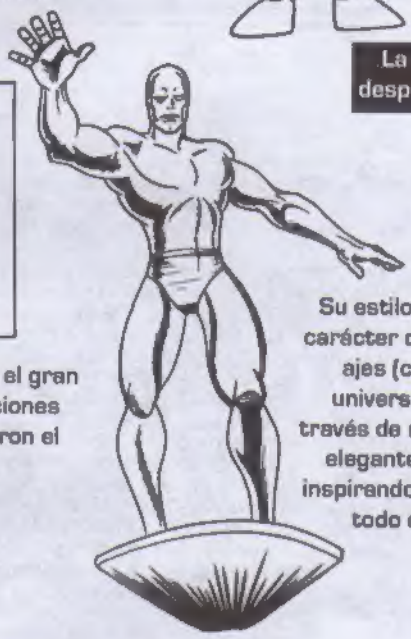


¡Hola crayola banda! Bienvenidos a otra clase de dibujo. Antes de comenzar demos un repaso a la clase anterior.



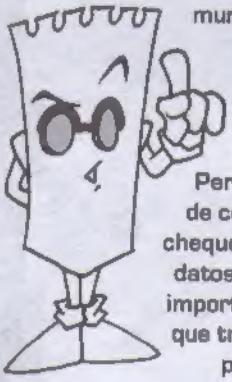
¿Banda, cuál banda?

La que va llegar después del repaso.

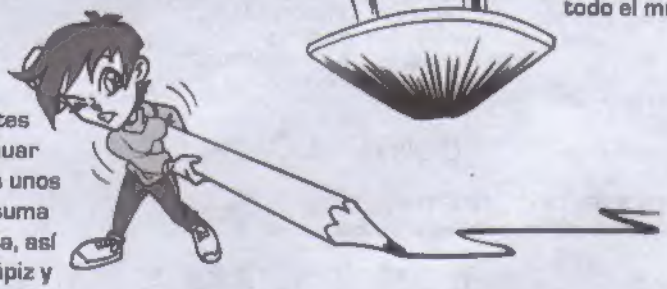


Su estilo resaltaba el carácter de sus personajes (casi todo el universo Marvel) a través de melancólicas y elegantes sombras, inspirando a artistas de todo el mundo.

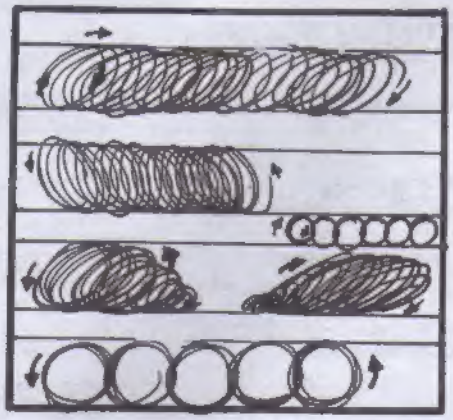
Vimos la maestría del rey del cómic, el gran Jack Kirby (q.e.p.d.), cuyas aportaciones artísticas y narrativas revolucionaron el mundo de los superhéroes.



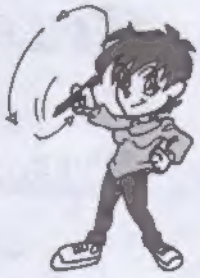
Pero antes de continuar chequemos unos datos de suma importancia, así que trae lápiz y papel.



Ejercita tu pulso realizando varios ejercicios, como por ejemplo: espirales, bolitas y caracolitos; hazlos sin despegar el lápiz del papel y varía el tamaño de éstos, como la dirección de tu trazo.

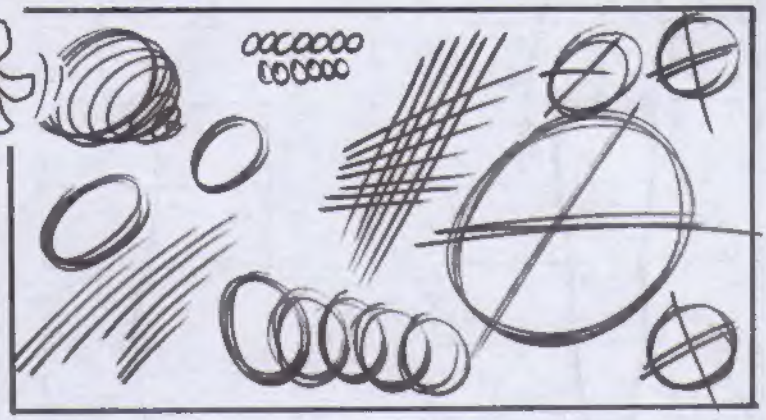


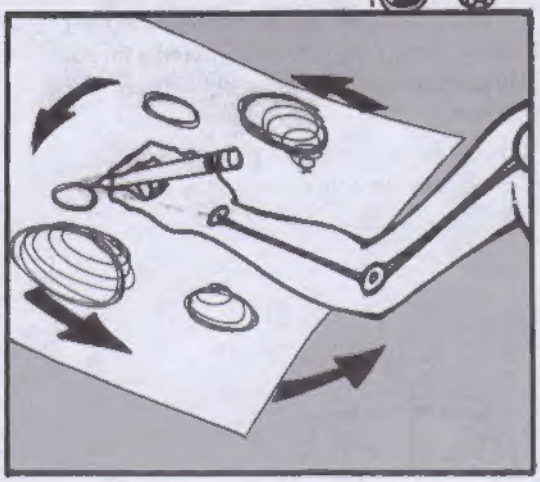
¡A dar vueltas!



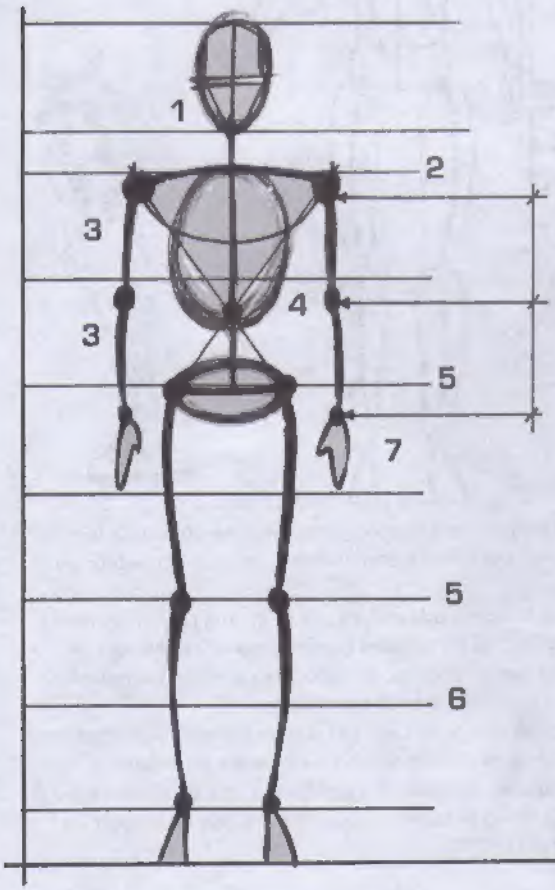
Recuerda que debes mover todo tu brazo al trazar sobre el papel, esto te permitirá desarrollar mayor soltura en tu trazo, mantén la punta del lápiz, la muñeca y el codo alineados, así evitaras también la fatiga.

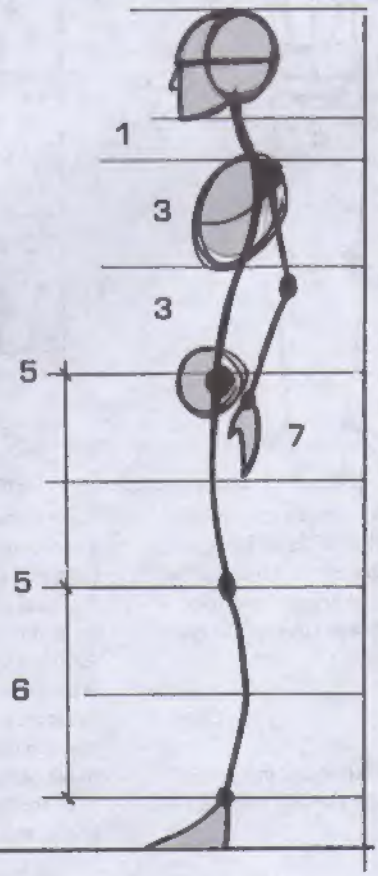
Puedes hacer infinidad de ejercicios de esta manera, a fin de perfeccionar la base de todos tus dibujos: el círculo.



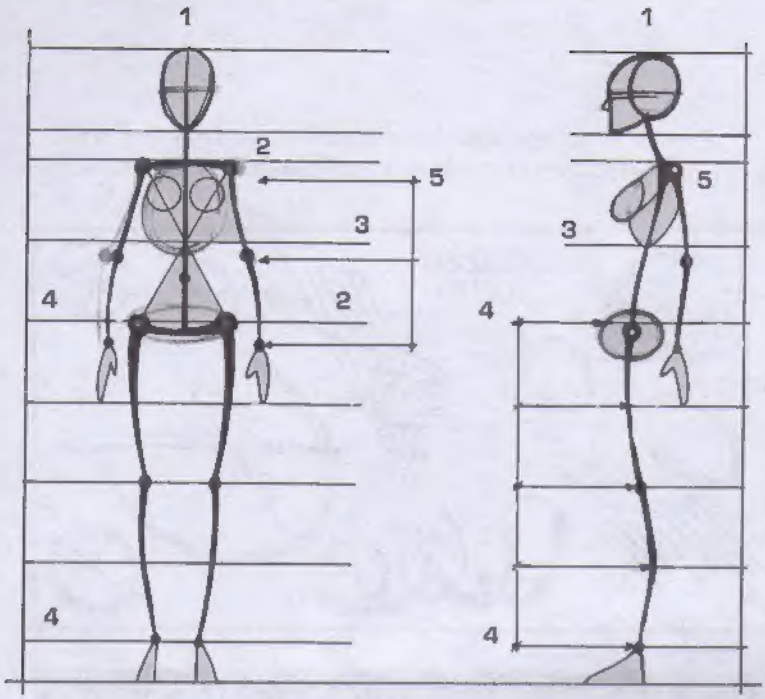


¿Te acuerdas del Kinder? Con bolitas y palitos puedes construir el esqueleto humano, mismo que se mide por cabezas; en este caso usaremos un modelo de 8 cabezas de alto, que será la de un hombre. Recuerda, este modelo es el de una persona normal, para la talla de un superhéroe se recomienda medirlo con 9 1/2 cabezas.



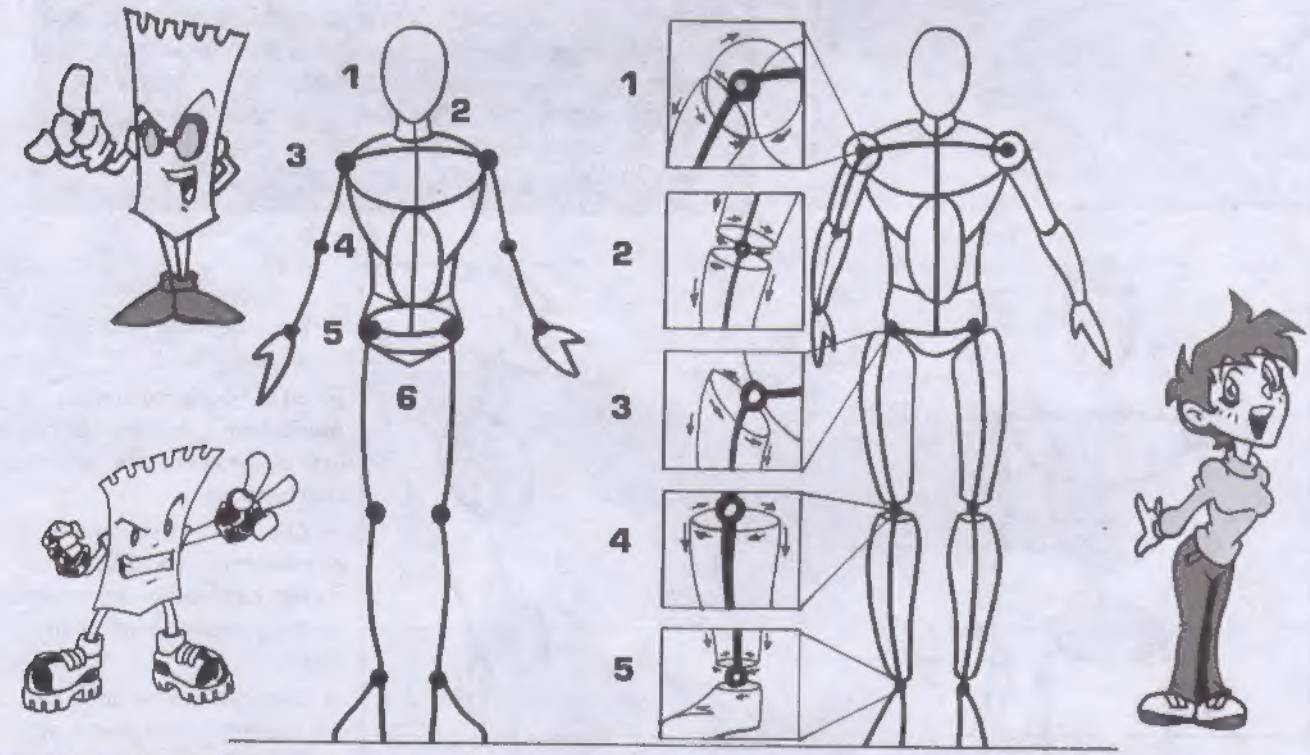


1. El cuello mide 3/4 de cabeza.
2. En la figura del cuerpo masculino, encontramos que los hombros son más anchos que las caderas.
3. Checa que la distancia entre hombros y caderas es de dos cabezas y casi a mitad de éstas se encuentran los codos.
4. Sobre la misma línea de los codos puedes ubicar el centro del cuerpo, el ombligo.
5. Los muslos, es decir, de las caderas a las rodillas, la distancia es de dos cabezas.
6. La misma distancia es para los gemelos, de las rodillas a los tobillos.
7. Un dato importante: las muñecas deben coincidir en la línea del pubis.



En el caso de la figura femenina, nos encontramos con diferencias muy marcadas por su fisonomía y por su naturaleza.

1. Primero nos encontramos con que tiende a medir menos que el hombre.
2. El ancho de los hombros y de las caderas es el mismo.
3. Formando así la figura de un reloj de arena perfecto. Ambos triángulos se unen por encima de los codos.
4. En estilo Occidental, las piernas son casi del mismo largo, pero la estilización y finura es importante para denotar delicadeza en la figura.
5. Los senos se marcan a partir de los hombros, exactamente, desde las axilas.



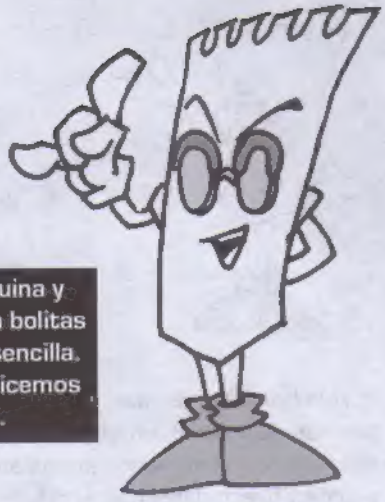
Comencemos ahora a dar volumen a nuestro esqueleto, ¿Recuerdas la proyección tridimensional? Ésta es la proyección de las figuras geométricas con el fin de darles volumen y densidad. Checa como en el primer ejemplo puedes usar óvalos o elipses para definir todo el cuerpo.

1. La cabeza será un óvalo vertical.
2. El cuello, un cilindro vertical.
3. El pecho, un óvalo horizontal.
4. El tórax, un óvalo vertical.
5. Traza las caderas con un pentágono de cabeza.
6. Por último, une estos elementos con líneas curvas para delimitar el contorno.

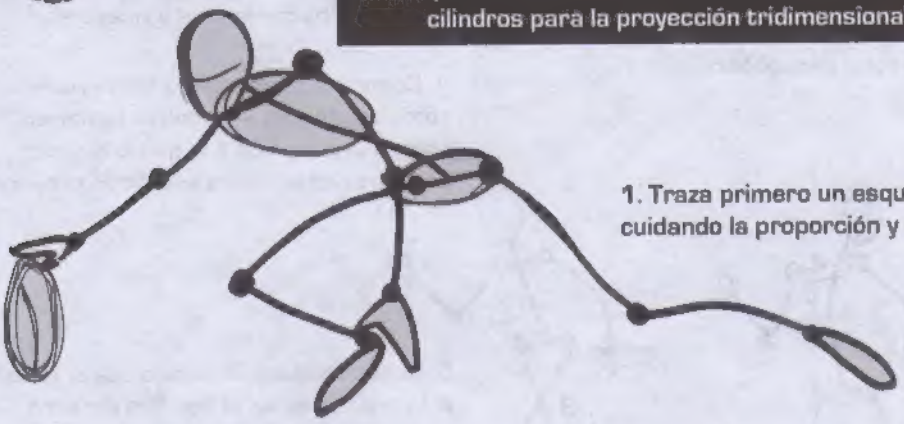
En el segundo ejemplo apreciamos cómo puedes construir los miembros a partir del empleo de cilindros sobre el esqueleto de bolitas y palitos.

1. Traza el hombro como una esfera unida al cuerpo por un lado y en la parte inferior con un cilindro que represente el bícep.
2. Bícep y antebrazo se unen en el codo, checa cómo ambos cilindros se unen en la bolita de esta coyuntura.
3. Ocurre lo mismo con la cadera y la pierna (muslo), solo que éste cilindro debe ser un poco más ancho e inclinada su unión.
4. Muslo y pantorrilla se unen de igual forma que en el recuadro 2.
5. El tobillo es la unión del cilindro que representa la pantorrilla con el óvalo del pie.

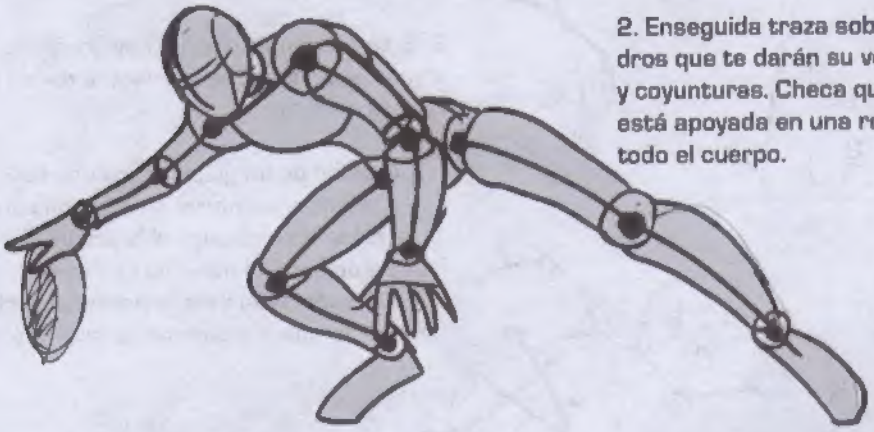
Eh che ¿y para qué tanto boludo?



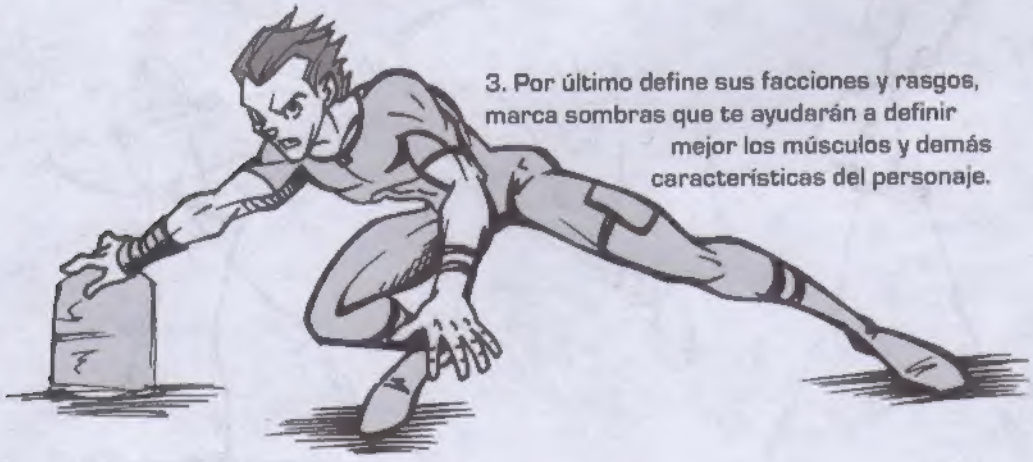
Recordemos que el cuerpo humano es una máquina y como tal, se define por figuras geométricas, y con bolitas y palitos podemos definirlo de forma más fácil y sencilla. Ahora, para definir mejor su forma y volumen utilicemos cilindros para la proyección tridimensional.



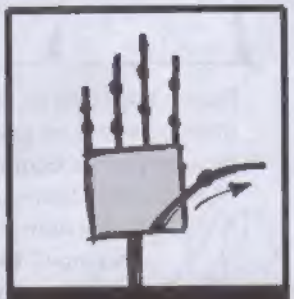
1. Traza primero un esqueleto en la pose que quieras. cuidando la proporción y el equilibrio de éste.



2. Enseguida traza sobre las líneas del esqueleto los cilindros que te darán su volumen y marcarán las extremidades y coyunturas. Checa que en este ejemplo, la mano derecha está apoyada en una roca, la cual ayuda al equilibrio de todo el cuerpo.

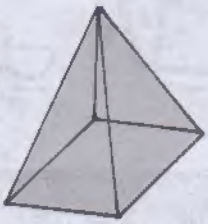


3. Por último define sus facciones y rasgos, marca sombras que te ayudarán a definir mejor los músculos y demás características del personaje.



Recordemos que la mano se puede definir con un cuadrado que represente la palma y líneas cuyas coyunturas deben coincidir con círculos concéntricos.

El equilibrio es importante para todo tipo de trazos, y para comprenderlo visualiza tus dibujos dentro de una pirámide, la cual es la figura geométrica del equilibrio.

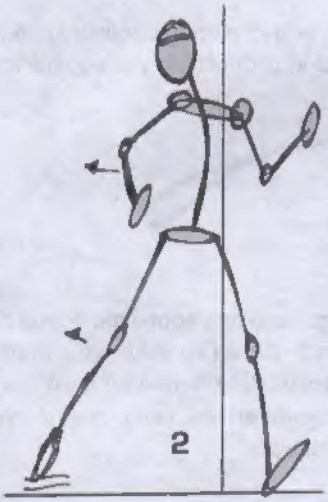


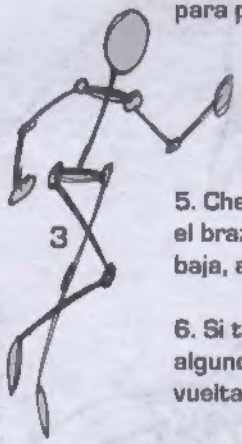
1. En este ejemplo se muestra cómo el cuerpo humano debe estar en perfecto equilibrio al estar de pie y de frente a ti. Checa cómo está perfectamente sobre los ejes X, Y.

2. A la hora de caminar, es importante que brazos y piernas se muevan en armonía y no como en este ejemplo donde el mono camina en total desequilibrio: pierna y brazo derechos atrás.

3. Este mono se mueve de la manera correcta, brazos y piernas se mueven en armonía la pierna derecha va hacia atrás, el brazo derecho va hacia delante y viceversa.

4. Cuando quieras que tu mono vuele como superman, sólo debes tomar en cuenta la dirección a la que lo dirijas, para proyectar sobre ésta todo el cuerpo.



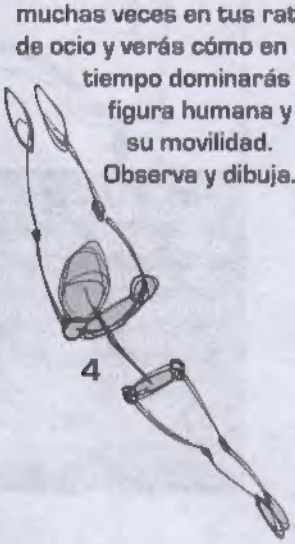


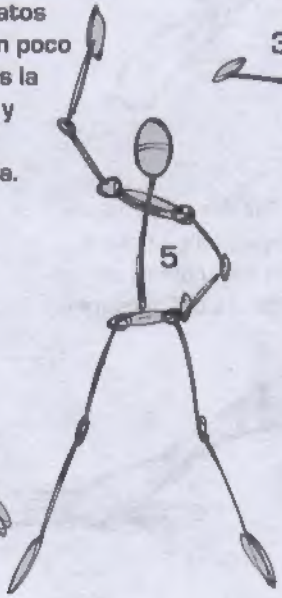
5. Checa frente a un espejo que si subes el brazo izquierdo, el hombro derecho baja, ahora dibuja.

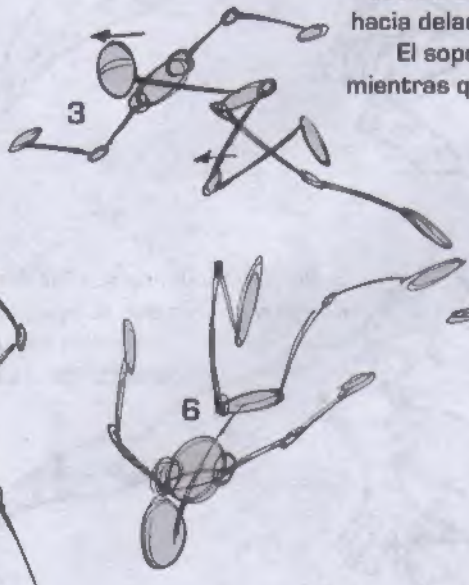
6. Si tu personaje cae, no hay equilibrio alguno, y menos si se encuentra dando vueltas en el aire.

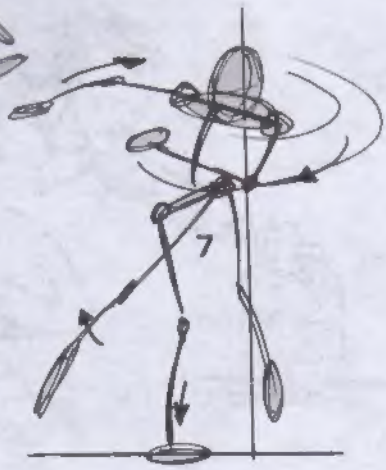
7. Cuando de un golpe checa que todo el cuerpo se mueve en relación con la acción. Si se dispara el brazo izquierdo hacia delante, el derecho va hacia atrás. El soporte lo lleva la pierna derecha, mientras que la izquierda va hacia atrás.

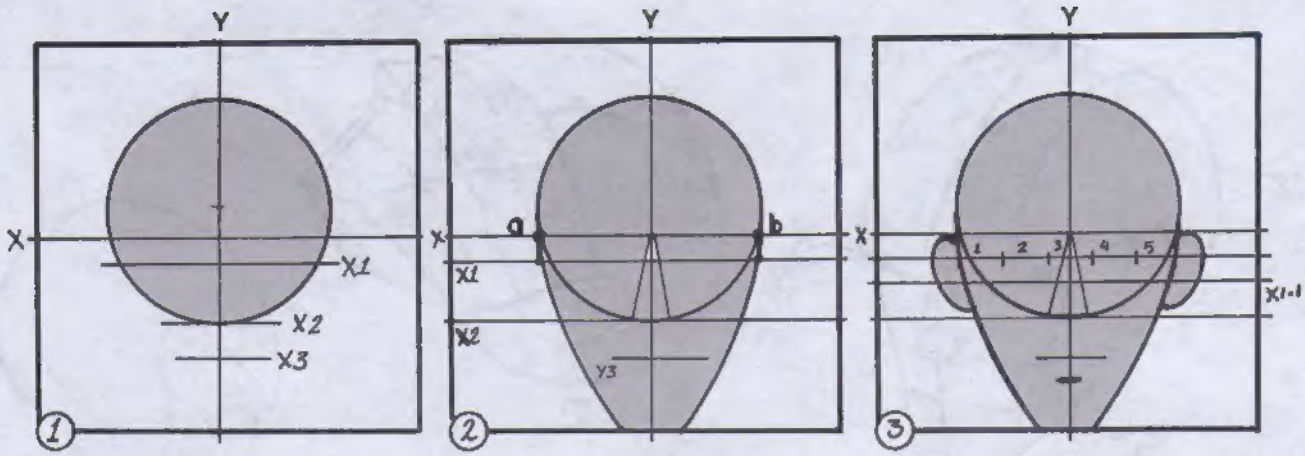
Repite este tipo de ejercicios muchas veces en tus ratos de ocio y verás cómo en poco tiempo dominarás la figura humana y su movilidad. Observa y dibuja.

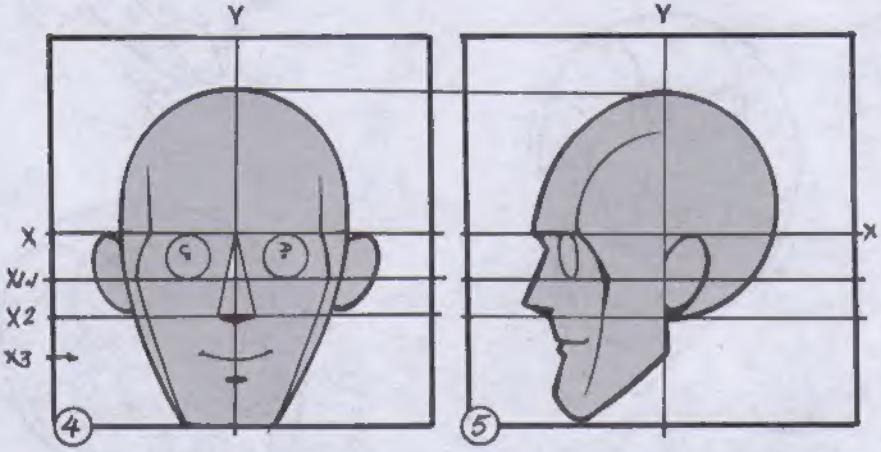




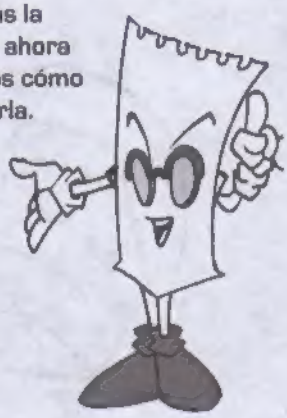








No pierdas la cabeza, que ahora te mostramos cómo construirla.



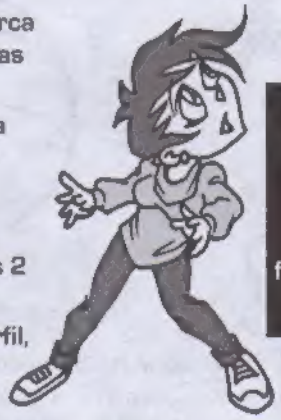
1. Primero traza un círculo, segméntalo en 8 partes iguales en horizontal y en dos verticales. Esto te dará los ejes. Sobre la línea 5 marca tu eje X, X1 sobre la 6, X2 sobre 8 y X3 sobre la 9. Estas dos últimas te marcarán nariz y boca.

2. Localiza los puntos a y b. Traza ahora un triángulo isósceles cuya base descanse sobre X2. Este te dará la nariz.

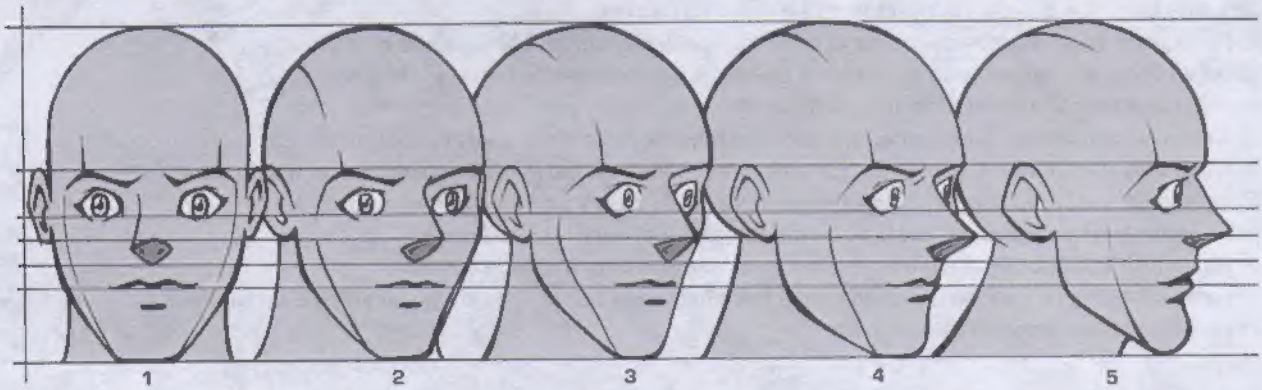
3. Segmenta en cinco el eje X1, traza uno nuevo bajo éste, X1.1, entre los puntos a y b. Marca con óvalos las orejas entre X y X2.

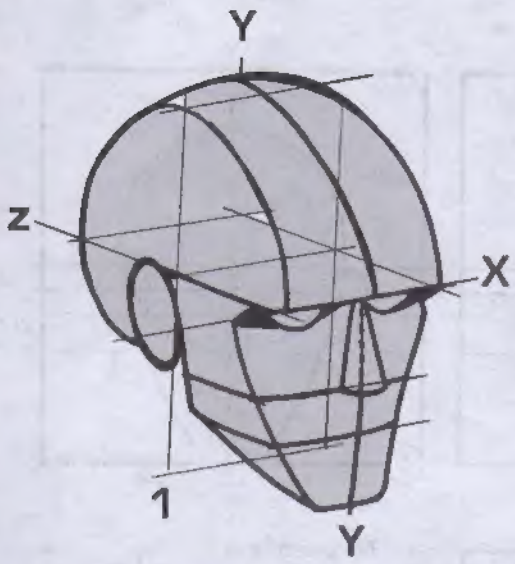
4. A continuación marca con círculos los ojos, sobre los segmentos 2 y 4. Sobre X3 define la boca y define rasgos.

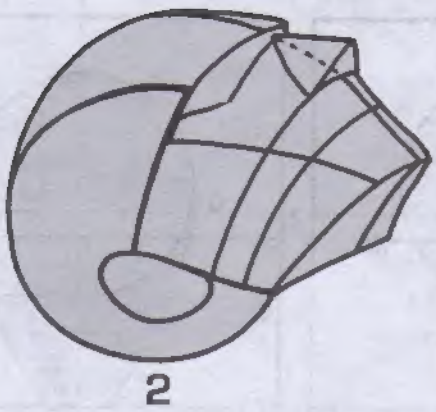
5. Checa ahora que con los mismos ejes definimos la cabeza de perfil, sólo es cosa de practicar.

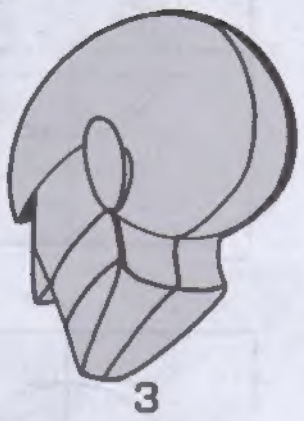


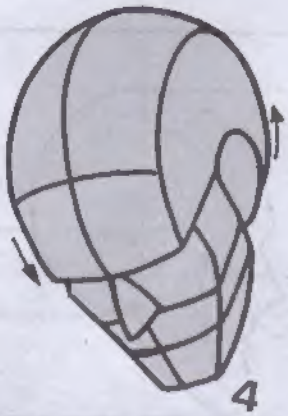
¡Orale! En la línea de abajo vemos como se comienza a mover la cabeza, desde la posición 1 que es el frente, 2, 3 y 4 en tres cuartos y 5 perfil.

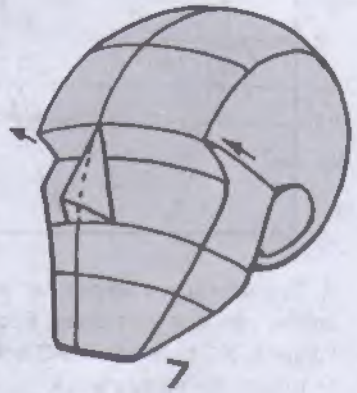


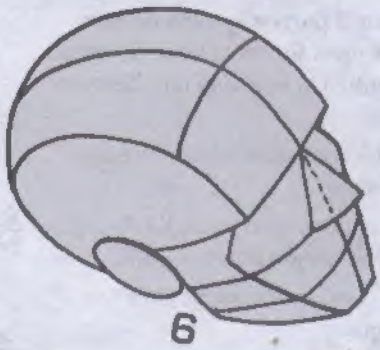








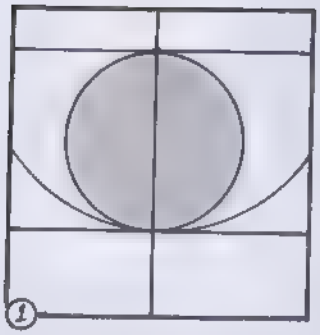




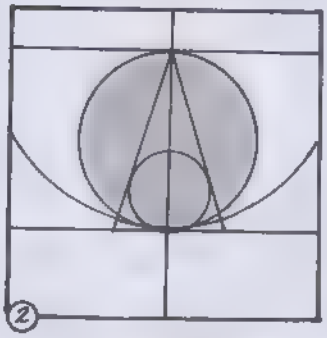
Ahora, mueve la cabeza al ritmo de los ejes X, Y y la proyección tridimensional.

1. Checa cómo al proyectar nuestros ejes X,Y delimitamos un espacio tridimensional; o sea, una caja que da volumen y densidad a nuestra cabeza.
2. Pero ¿qué tal si decidimos mover el espacio que delimitamos? Mueve tus ejes y observa cómo se mueve todo el conjunto de líneas que forman tu cabeza . Usa un espejo para corroborar el movimiento deseado.
3. Ahora la cabeza nos da la nuca, que se debe apreciar con todo y sus respectivos ejes.
4. Nota que si inclinamos la cabeza, los ejes X se muestran inclinados en relación al movimiento.
5. Igual ocurre si movemos la cabeza hacia arriba, los ejes Y se inclinan hacia abajo para pronunciar las facciones del rostro que se muestran al mirar hacia arriba.
6. Siguiendo la dirección de la mirada, los ejes apuntan ahora al lado derecho.
7. Lo mismo ocurre cuando la mirada está fija, checa que a pesar de tratarse sólo de un modelo, éste debe reflejar actitud de atención.

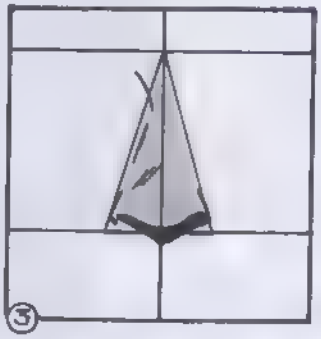
Chequemos ahora como construir nariz y orejas...



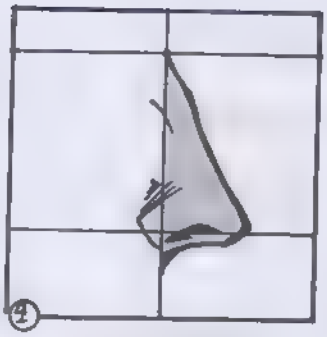
1. Comienza por trazar un círculo sobre un eje Y y segmentarlo a la mitad por el eje X.



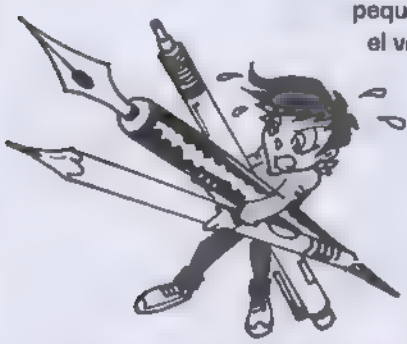
2. Traza ahora un triángulo isósceles, como se muestra en la figura, y dentro de éste, sobre el eje Y, otro círculo más pequeño que te marcará el volumen de la nariz.



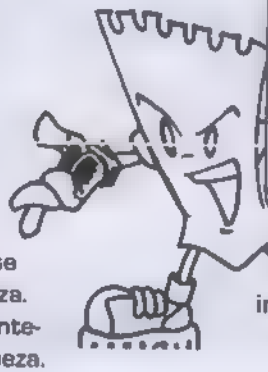
3. Traza y define la nariz dentro del triángulo.

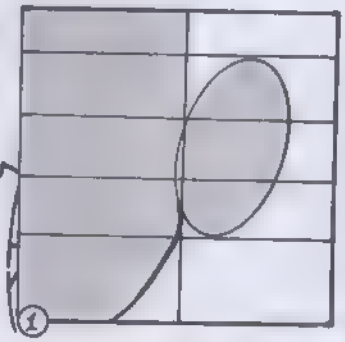


4. Con este mismo principio (triangular) puedes trazar la misma nariz en perfil.



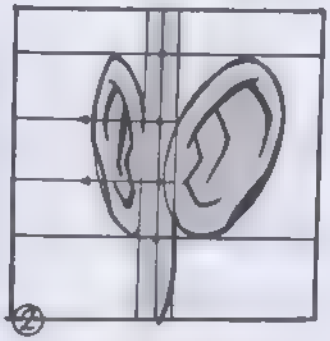
El mismo principio de reducción se aplica en el movimiento de la cabeza. Checa que en este ejemplo se han integrado todos los elementos de la cabeza.





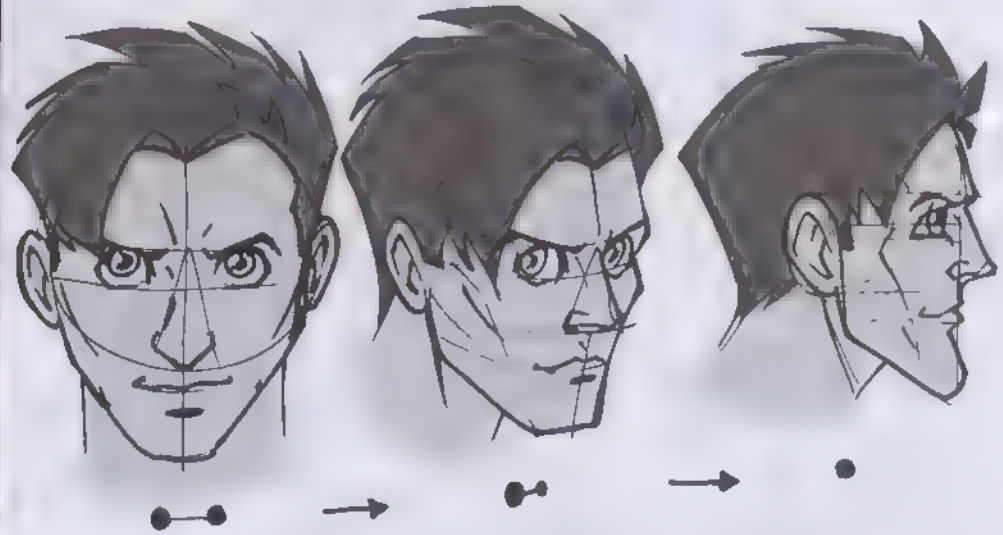
Ahora tracemos orejas...

1. Traza primero un óvalo inclinado ligeramente sobre los ejes ya conocidos.



2. A continuación sólo define los rasgos de la oreja. Para moverla de frente, basta con reducir la distancia horizontal del óvalo base.

1. Sobre los ejes ya conocidos define ojos, nariz y boca; el cabello es un elemento importante, no lo olvides.
2. Para mover la cabeza basta con girarla, checa cómo reaccionan los ejes a este movimiento, en que las distancias horizontales se reducen hasta el lado al que giras tu cabeza.
3. Todo lo anterior para llegar al perfil, donde todos los elementos continúan sobre los mismos ejes.



HAYAO MIYAZAKI

Por: Laura Michel

Ashitaka

San

Mononoke Hime: La Culminación de la Obra.

A pesar de que su historia tenga un contexto medieval, Miyazaki prefiere pensar en ella en términos mucho más contemporáneos. En el mundo de hoy, tal como le ocurre a Ashitaka, mucha gente inocente tiene que vivir con una maldición, por ejemplo los niños con SIDA. Como Eboshi, las personas quieren formar el mundo a su manera. Y como San, uno tiene que aprender a aceptarse a sí mismo, y no tenerle miedo a los sentimientos. La presencia de los antiguos dioses del bosque, en especial la loba Moro, es, más que un alegato ecológico, la aceptación de que todo en la vida tendra que cambiar, irse, algún día, y que depende de nosotros que ese cambio sea para bien. El mensaje de la película es mucho más claro que cualquiera de sus tramas argumentales: al final de todas las cosas, lo único que nos queda es el amor.

Ashitaka Frase: "¡No dejen que el odio los someta!".

El protagonista de ésta es el prototipo del héroe ideal que pocas veces nos encontramos en una película: Es honorable, valiente... y no es tonto. Habla poco, pero lo que dice le sale del corazón y del cerebro al mismo tiempo. A pesar de ser un guerrero su espíritu es pacífico, y su sentido de la justicia le impide tomar partido a pesar de que sus sentimientos están involucrados en el conflicto.

San Frase: "¡No tengo miedo de morir! Si puedo hacer que los humanos se alejen, ¡No me importa perder la vida!".

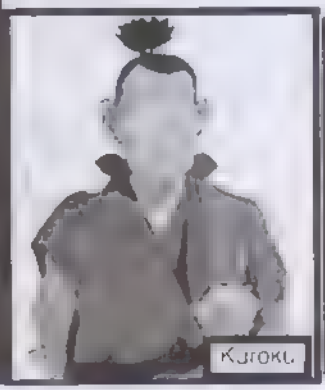
La princesa del título. Cuando era una pequeñita, su familia la abandonó para que los lobos la devoraran; en lugar de ello, la diosa loba Moro la adoptó; y ahora ella lucha con todas sus fuerzas para evitar que los humanos se apoderen del bosque. Muy íntimamente, sufre por pertenecer a la raza que odia, y su autoestima está por el piso. Entre los que la aman se siente fea, desplazada... y diferente. No aprende a aceptarse a sí misma. Pero entonces conoce a Ashitaka [illegible]

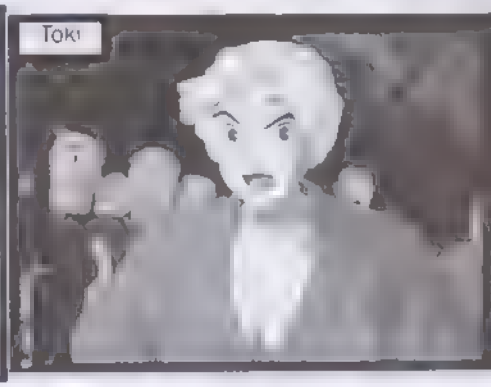
En 1999, Mononoke Hime (con el título de Princess Mononoke) llegó a Estados Unidos a la pantalla grande. Con Neil Gaiman a cargo de la adaptación del guión [illegible] Crudp (Ashitaka), Claire Danes (San), Minnie Driver (Eboshi) y Gillian Anderson (Moro), entre otros, se le pronosticaba un éxito seguro. Pero lo que logró fue mucho más que eso: el público salió del cine conmovido e impresionado. Entre la gente que la [illegible] que no [illegible] los dibujos [illegible] las que [illegible] disgustaba [illegible] Y poc[illegible] película sólo [illegible] Ghibli en la que [illegible] principios de [illegible] la última de Miyaza[illegible] agotado [illegible] un artista lejos d[illegible] Miya[illegible] año. Y lo demás... será historia.

Señora Eboshi

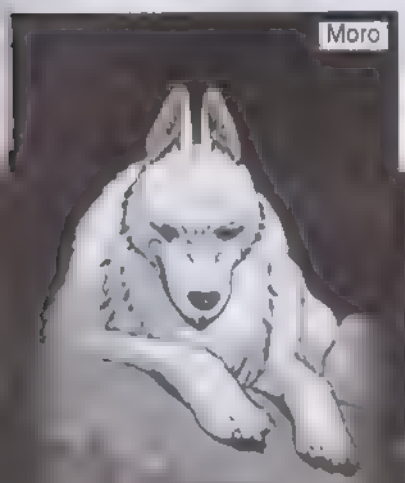
Señora (por respeto, no por edad) Eboshi
Frase: M ren bien. Así es como se mata a un dios
La líder de Tatara-Ba. Una mujer de voluntad fuerte, y una guerrera capaz, que podría ser la villana de la historia si no fuera porque sus motivaciones no pueden ser clasificadas dentro del bien o del mal. Por un lado, la mueve la ambición; por el otro, su carácter generoso. No le importa pasar por encima de nadie para alcanzar sus objetivos, pero les da trabajo a leprosos (e inclusive los aloja en su casa y cuida de ellos) y se preocupa por que a las mujeres de su aldea se les dé un trato justo.

A pesar de que, en teoría, es el segundo al mando en Tatara Ba, las mujeres del campamento lo tratan como si fuera un trapo sucio.





Jiko Bou Frase: "Caray, uno nunca le puede ganar a los idiotas".
Otro candidato a villano... y de la misma forma, ni blanco ni negro. Es monje, y espía del emperador, pero en realidad no le debe lealtad a nadie, y está dispuesto a venderse, y a vender a quien lo compra, al mejor postor. Pero, más que una mala persona, es alguien que trata de sacar provecho de todas las oportunidades que se le presentan.



Moro Frase: "Aquí estoy, con mi cuerpo agonizante, oyendo los gritos desgarradores del bosque... y esperando que aparezca esa mujer".
Diosa loba, madre adoptiva de San. Moro es bondadosa y fiel en su tarea de guardiana del bosque del Shishi Gami. Está consciente, sin embargo, de que la época de los antiguos dioses está a punto de terminar, y que la naturaleza muy pronto perderá terreno ante el avance del hombre. Su único consuelo es un pensamiento de venganza: es la moral enemiga de Eboshi, y se ha prometido acabar con ella.

Gonza Frase: "Monstruos malditos... ladran más de lo que muerden"

Kuroku y Toki Frase: "P-pero... es que no pude evitarlo "
"Ojalá te hubieran devorado los lobos de la montaña. Así me hubiera conseguido un marido mejor".
Pareja de Tatara Ba. Kuroku es un hombre sencillo, un poco cobarde, y no muy inteligente, que sólo se preocupa por comer y dormir. Su esposa Toki es el reverso de la moneda: ingeniosa, sarcástica y valiente. Como ocurre con las otras mujeres de Tatara Ba, es independiente y nada sumisa. Se la pasa diciéndole cosas horribles a su marido... pero es muy capaz de tomar un arma y defenderlo, si es necesario.

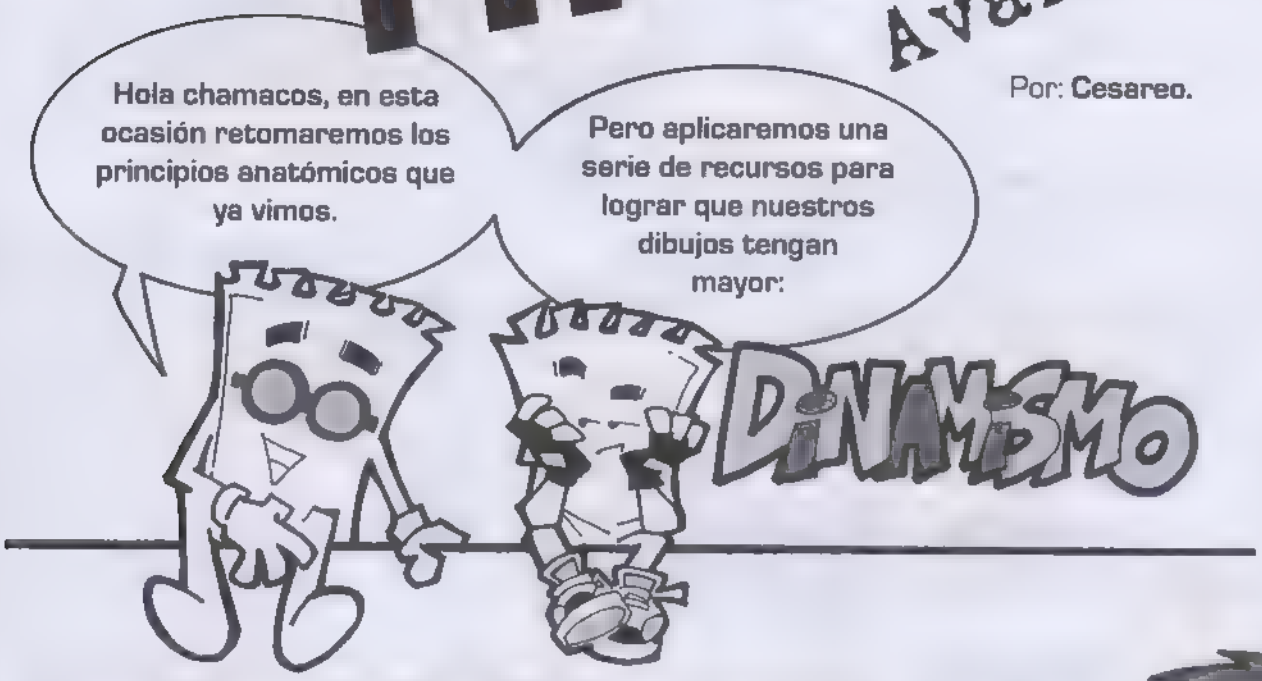
Okkotonushi
Frase: "Vete del bosque. La próxima vez que nos encontremos, tendré que matarte tambien".
Un anciano y apacible Dios Jabalí, a quien las circunstancias

Señora Hi

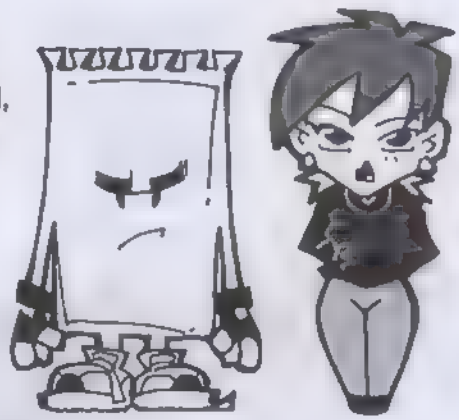
Una anciana que hace las funciones de oráculo en la aldea de Ashitaka. Su aparición en la historia es breve, pero significativa; ella comprende la magnitud del problema de Ashitaka y le proporciona esperanzas.

TIPS Avanzados

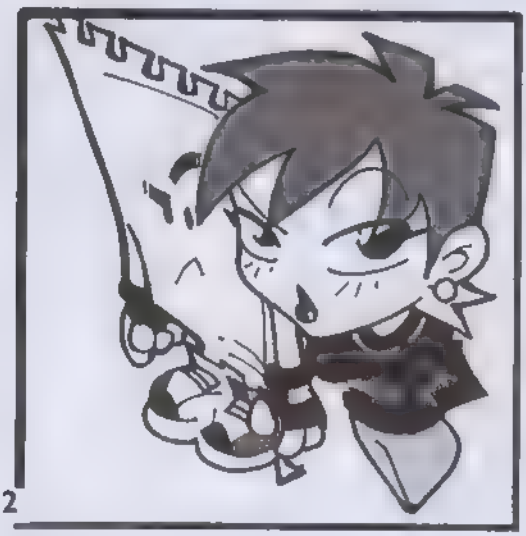
Por: **Cesareo.**



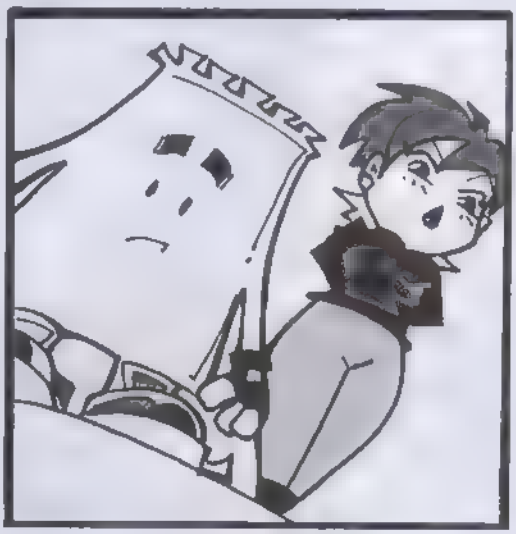
Comencemos como siempre, por definir lo que es dinamismo dentro del dibujo. Es lograr la sensación de energía o actividad, crear una ilusión de movimiento, de fuerza, incluso de causar asombro al ver cosas un tanto ordinarias, como una calle.



Es decir, interpretar un acontecimiento o situación para hacerlo mucho mas agradable o interesante. Para aclararlo, tomemos a nuestros amigos como ejemplo. Míralos, están de pie, molestos o aburridos por servir de conejillos de indias (a pesar de que sea su trabajo).
No tiene mucho chiste, ¿verdad? Ahora mira las viñetas de abajo.



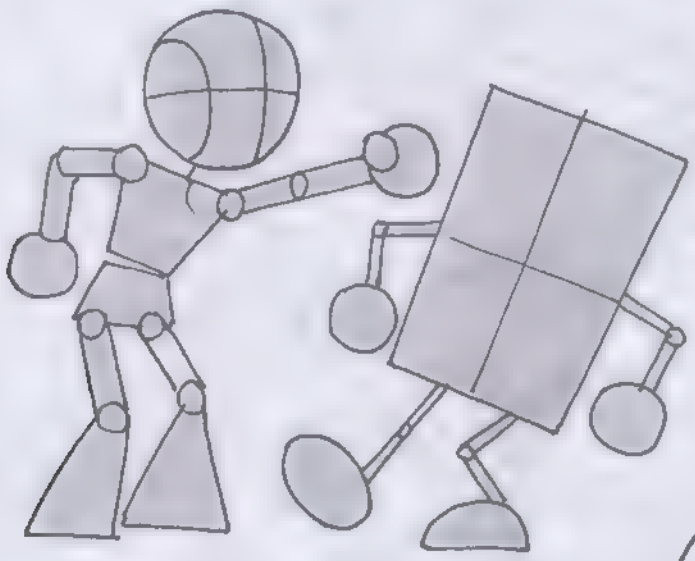
¿Notas alguna diferencia?

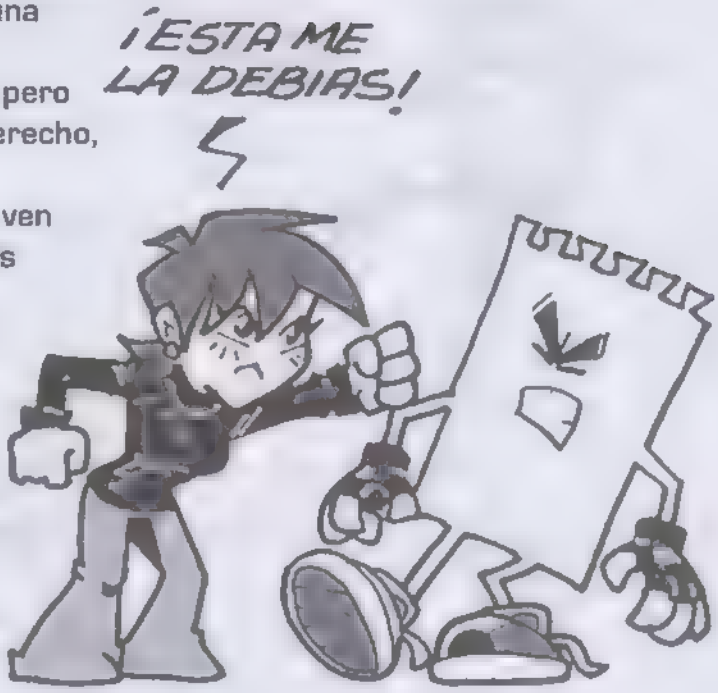


Bueno, pues esto es lo que llamamos encuadre o plano de cámara, (que ya vimos en el número 5 de DibujArte), y que sirve para causar un mayor impacto con una escena.

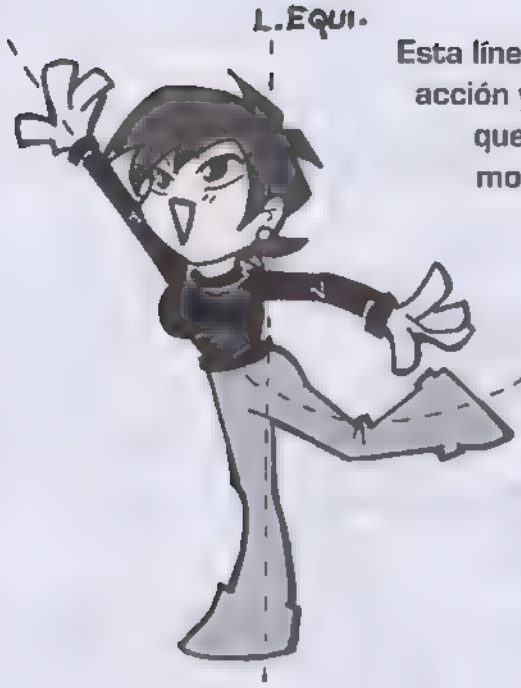
Hasta aquí creo que no hay muchos problemas, pero cuando se realiza una acción como la del lado derecho, las figuras cobran movimiento y nuestras representaciones parecen estáticas, incluso se ven acartonadas a pesar de que el movimiento de las articulaciones es correcto.

Corrijamos este problema en partes:





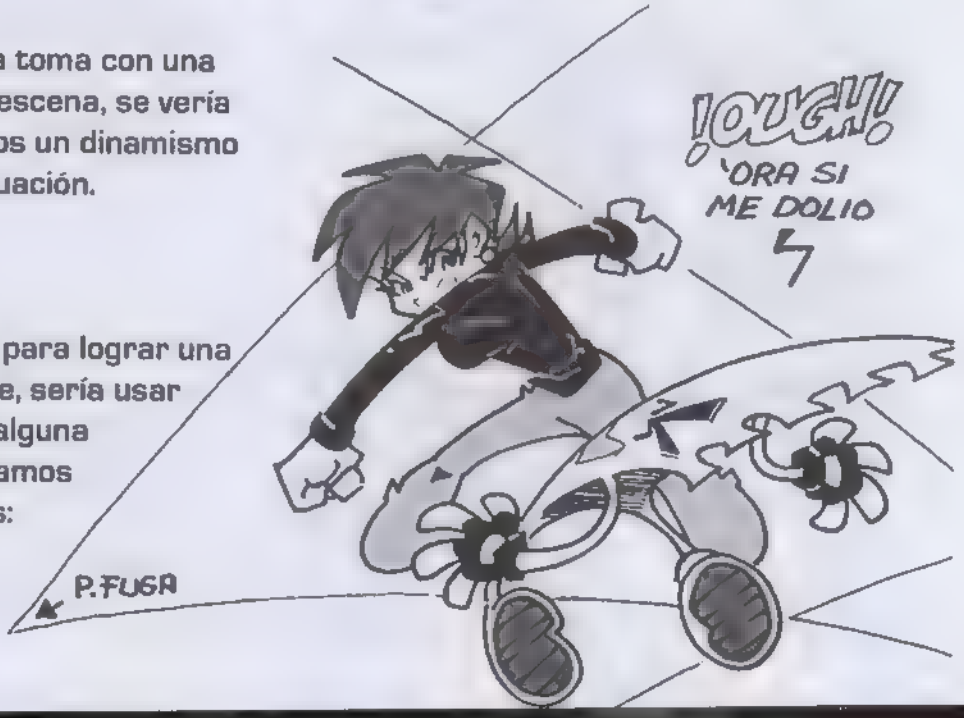
Debemos recordar que cuando dibujamos seres humanos o animales, éstos se encuentran divididos por una línea imaginaria (llamada línea media), la cual reparte el peso del cuerpo para que exista un equilibrio.



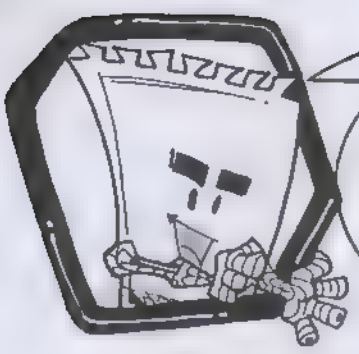
Esta línea media se ve afectada cuando la figura realiza alguna acción y su peso se tiene que repartir de forma distinta, así que tenemos ya una línea de equilibrio y una línea de movimiento o dirección, que por lo regular es curva.

Volviendo a nuestro ejemplo de la hojita golpeada, si aplicamos estos mismos principios, tendremos un movimiento que se ve mucho más fluido, en parte porque se han exagerado sus expresiones.

Además, si agregamos una toma con una perspectiva dramática a la escena, se vería más espectacular, y logramos un dinamismo que requiere la situación.

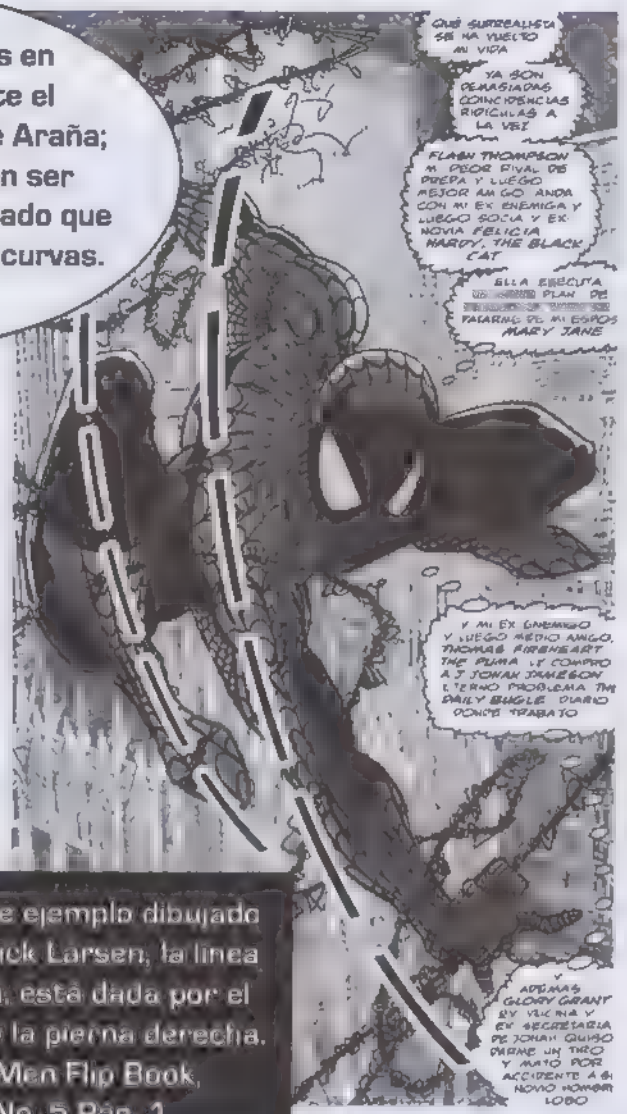


Lo único que restaría hacer para lograr una visión mas impresionante, sería usar líneas cinéticas o alguna onomatopeya; veamos más ejemplos:

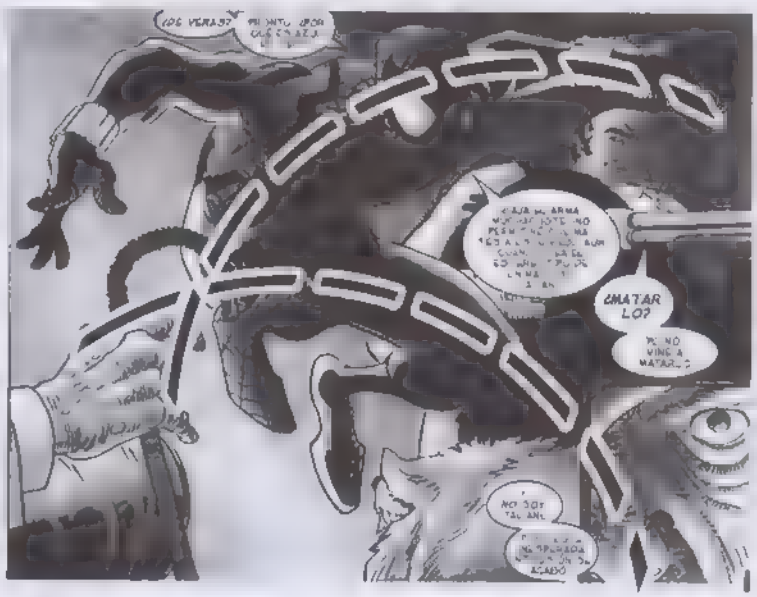


Uno de los personajes en donde es más evidente el dinamismo, es el Hombre Araña; sus movimientos suelen ser extremos y muy fluidos, dado que requiere el uso de líneas curvas.

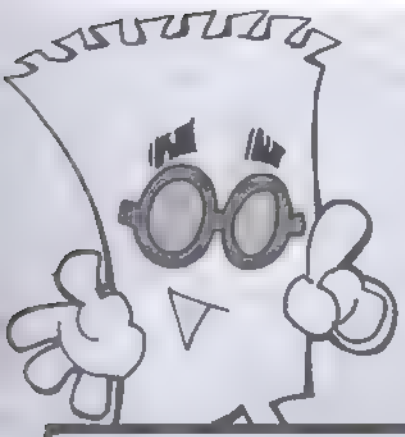
En este otro, realizado por Sal Buscema, la línea de movimiento viene desde el codo izquierdo, pasa por la espalda y sale por el puño derecho. Observa que incluso el rostro de Rino sigue esa misma dirección.
Spiderman, No.2 Pág. 28.



En este ejemplo dibujado por Erick Larsen, la línea media, está dada por el brazo y la pierna derecha.
X-Men Flip Book, No. 5 Pág. 1.



Este último ejemplo, está interpretado por John Romita JR. Checa que este movimiento consta de dos curvas, una que determina el movimiento de la espalda y una más que da dirección a las dos piernas.
Spiderman, No.8 Pág.19.



Ahora bien, ya que sabemos cómo hacer mas dinámicas las figuras que dibujemos, veamos cómo aplicar éste dinamismo a una página de historieta.

1-Al llevar a cabo una narración visual (en este caso por medio de viñetas), requiere una planeación previa; esto con el fin de que no existan confusiones en la dirección de la lectura (fig. 1).

2-Y que ésta forma natural de lectura es de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha (de la manera occidental, claro está). Tomando en cuenta estos dos puntos, podemos planear una página con una lectura novedosa y que sea comprensible.

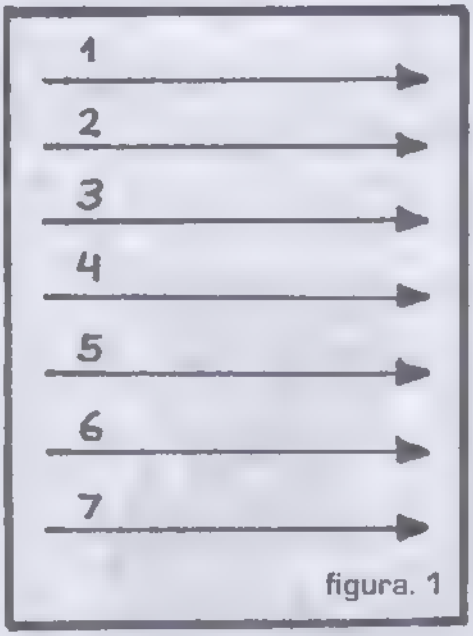


figura. 1

En los primeros años de lo que llamamos propiamente historieta, se acostumbraba dividir una página en cuatro partes iguales (fig 2), o en el caso de las tiras cómicas, espacios de 2 o 3 partes.

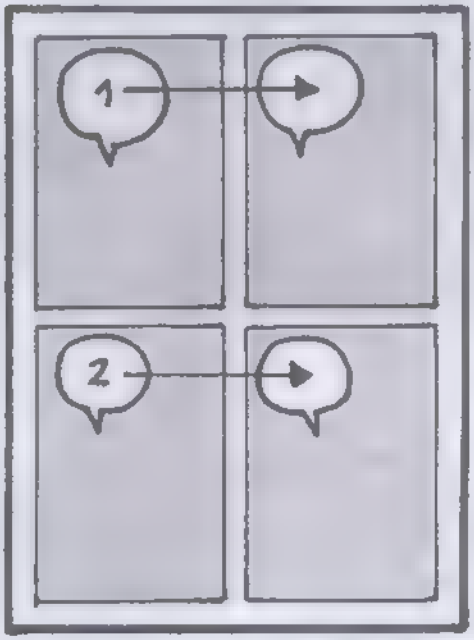
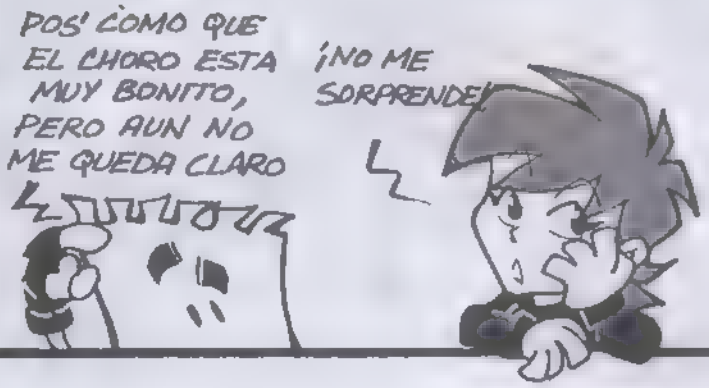
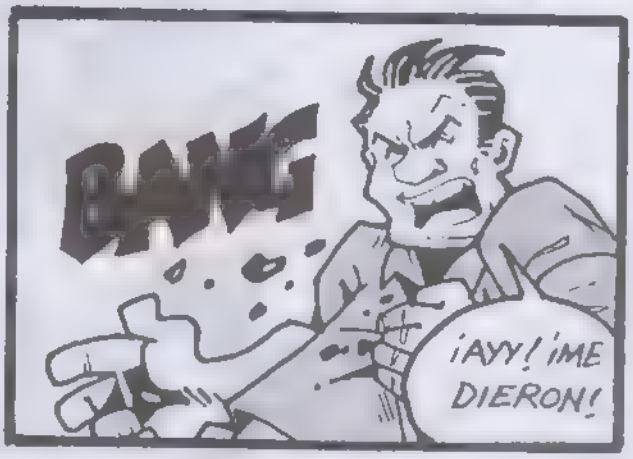


figura 2



Ahora bien, existe una relación entre la imagen y el texto (cronológica y de enganche), entre las mismas viñetas (de importancia), y entre páginas (de coherencia y orden).

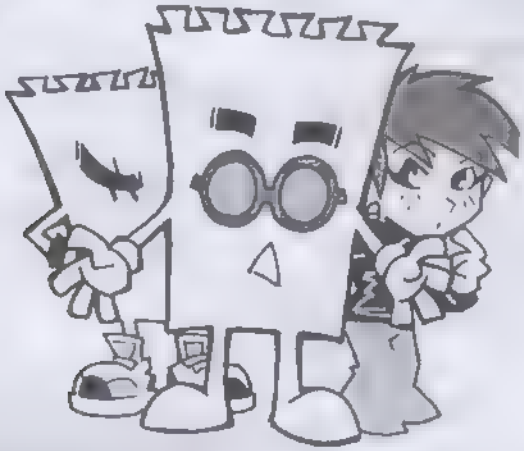
En la relación entre la imagen y el texto dependiendo de qué coloquemos primero estaremos modificando el impacto de nuestra narrativa; por ejemplo, si tuviéramos a un hombre que es herido por un disparo y estuviéramos a lado suyo, escucharíamos primero la detonación y después la queja.



En las viñetas de la derecha, a pesar de ser la misma acción, la primera representa un desfase, mientras que la segunda el orden del disparo, el hombre cayendo y la queja es correcta en la cuestión cronológica.
Por supuesto en ocasiones hay viñetas que por la cantidad de texto o por el espacio no permiten estos principios, pero eso corresponde al siguiente punto:

En una página de historieta, la relación entre viñetas se rige por la importancia de la acción, es decir, se hace una valoración de cada una de las escenas que van a ir dentro de la página y, dependiendo de ésta, se les da mayor o menor espacio, y se determina el tipo de encuadre adecuado.

Suponiendo que ésta escena pertenezca a una secuencia de cuatro, visualizamos mentalmente (en este caso también gráficamente) y analizamos.

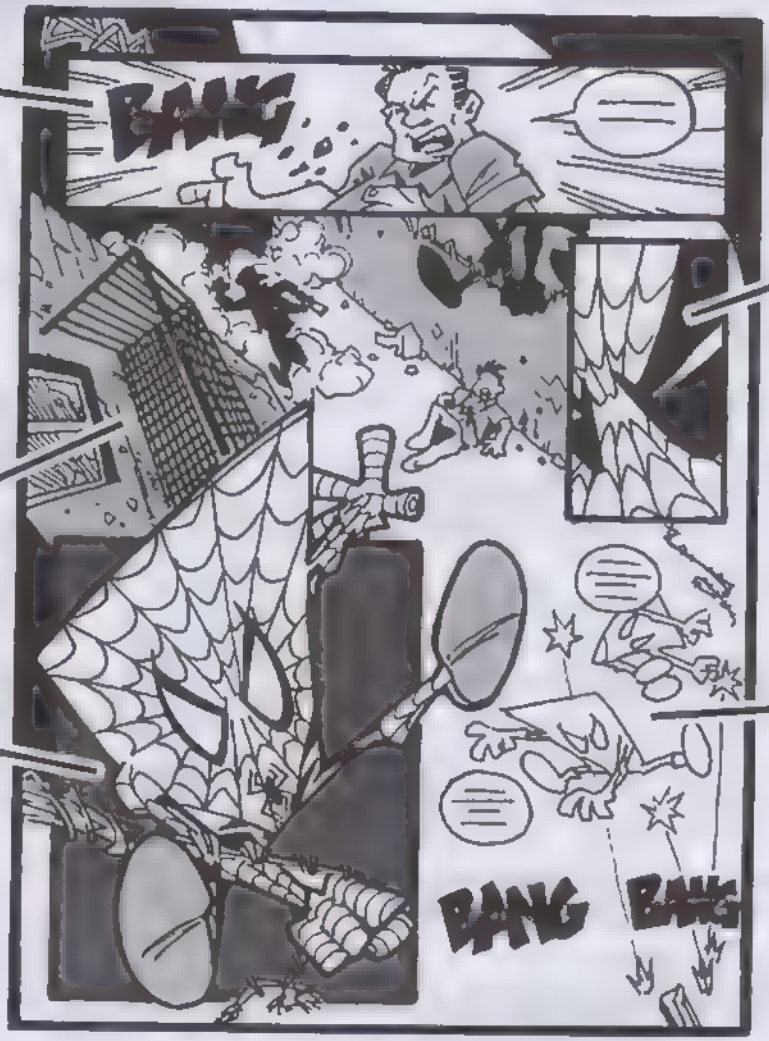


Este proceso se vuelve más sencillo con el bocetaje de la página, simultáneamente determinamos la dirección de la lectura, la importancia de las viñetas dentro de la página y la composición.

La primer viñeta desencadena todas las demás, da pie a la historia, que ocupa toda la parte superior.

La segunda ubica y presenta a quienes intervienen.

La cuarta es la mayor de todas porque nuestro personaje principal entra a escena.

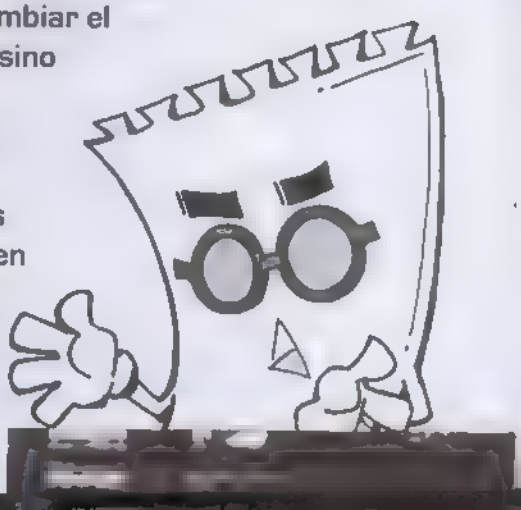


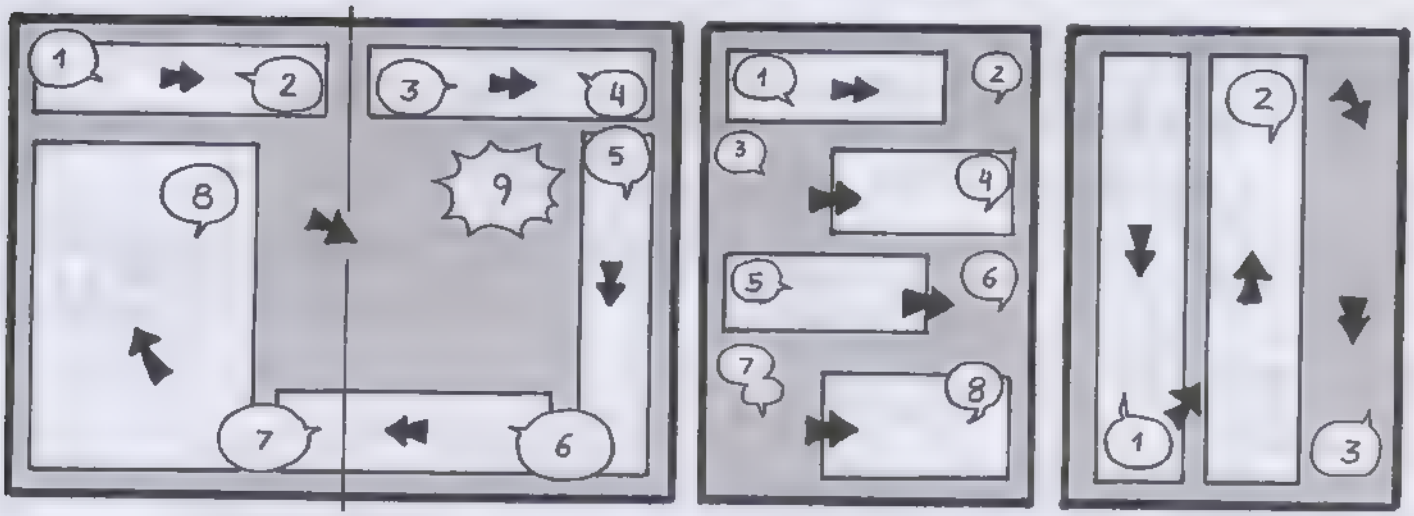
La tercera, es un close up (acercamiento); se agrega para dar un toque dramático.

En la última se demuestran las habilidades acrobáticas del Hombre Araña.

La valoración que se hace a una página depende del dibujante, así que para cada persona resulta diferente. Incluso después de realizada, se pueden modificar algunas viñetas para hacerlas mas espectaculares, cambiar el encuadre de la segunda viñeta, agregar un acercamiento del asesino angustiado, etc.
Pueden existir infinidad de posibilidades.

La mejor forma de aprender es analizando cómo resuelven estas situaciones narrativas distintos autores y llevarlas a la práctica en las historias que realicemos, y ojo, no estoy diciendo que copies, sino que analices.





De Forma Envolvente | Intercalada | De Arriba hacia Abajo

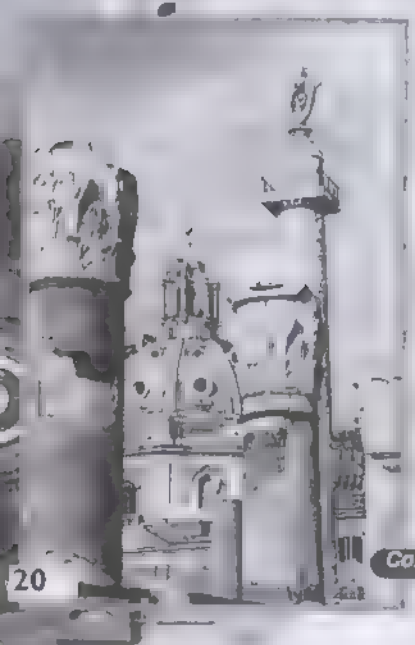
Ahora observa los diagramas de arriba, son planeaciones de página, en los que se toma en cuenta la forma en cómo se van ligando figuras y diálogos, y en los que se respeta la dirección natural de lectura. Para finalizar, un ejemplo de la aplicación de todo lo anterior a una página doble, realizada por J.H. Williams III, en la que las viñetas dejan de ser rígidas, e incluso uno de los árboles sirve de marco envolvente en una viñeta de la siguiente página; la dirección de lectura la determinan los globos.

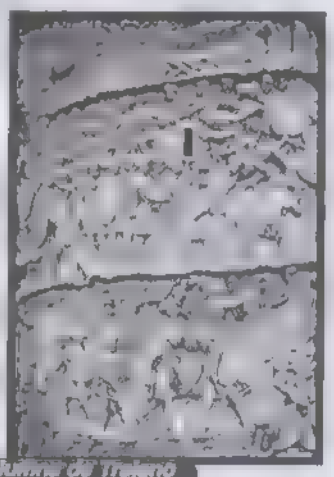
Breve Historia del Arte Secuencial

Por: José Signoret

Situar el origen de los cómics en la historia es un asunto muy difícil, ya que todo depende de la definición de cómic que tiene la persona que hace el estudio. Hay quienes dicen que el origen fue con las primeras historietas difundidas masivamente o con los primeros impresos ilustrados, hay otros que consideran como las primeras historietas algunos murales egipcios en los que se aprecia la intención de contar una historia a través de imágenes, pero otros dicen que una verdadera historieta debe tener indispensablemente una interdependencia entre texto e imágenes, además de separar las escenas con paneles, condiciones que no cumplen los mencionados murales.

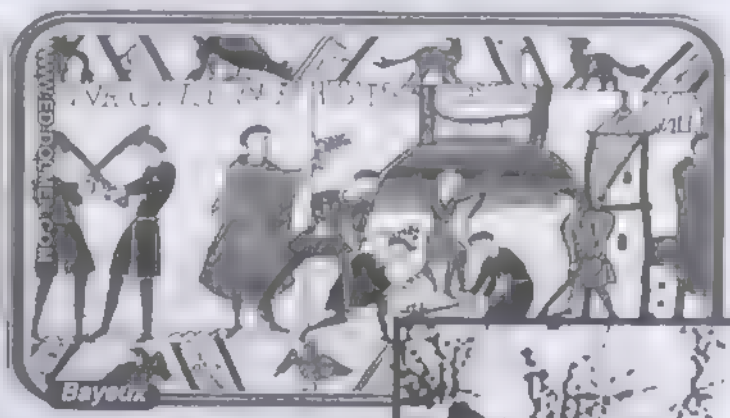
En mi opinión ni los páneles, ni el texto, ni el uso de papel son características indispensables de una historieta, sobre todo si utilizamos como definición una tan abierta como la de "Arte Secuencial", en donde se incluye cualquier representación pictórica que tenga la intención de dar un mensaje a través de imágenes colocadas en orden. Tomando esto en cuenta, podemos decir que la historieta tiene en este mundo más de 30[illegible] años de antigüedad, y hasta que se ha mantenido vigente como medio de comunicación desde entonces.



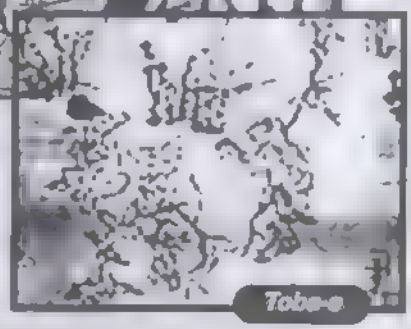


Columna de Trajano

Un gran logro del Arte Secuencial en la antigüedad se encuentra en la Columna de Trajano, realizada entre los años 107 y 113 d.c. Este impresionante pilar cuenta con un grabado que documenta en una tira espiral las conquistas de Daciano para el Imperio Romano. Otro ejemplo famoso es el tapiz de Bayeux, una tira que en 70 metros de imágenes bordadas cuenta la historia de la batalla de Hastings, este tapiz fue realizado en el año 1077.



Bayeux



Toba-e

Pero no sólo en Europa se utilizaron imágenes para contar historias. En Japón existen los comics aproximadamente desde el año 1100 cuando un monje llamado Toba creó los llamados Rollos de los Animales, una obra satírica que continúa reproduciendose para las masas por muchos siglos. Éste trabajo fue tan importante, que los trabajos de Arte Secuencial dibujados a mano en Japón en el siglo XVIII llevan el nombre de Toba-e.

Y cómo olvidar los códices mesoamericanos, creados entre los siglos XIV y XVI, los cuales cuentan con lujo de detalle la historia de los pueblos Mexica y Maya, la conquista y más allá; una característica especial de éstos hermosos trabajos es que en los más recientes (realizados con ayuda de frailes católicos) se encuentran algunos de los ejemplos más antiguos de interacción entre palabras e imágenes.

Dore

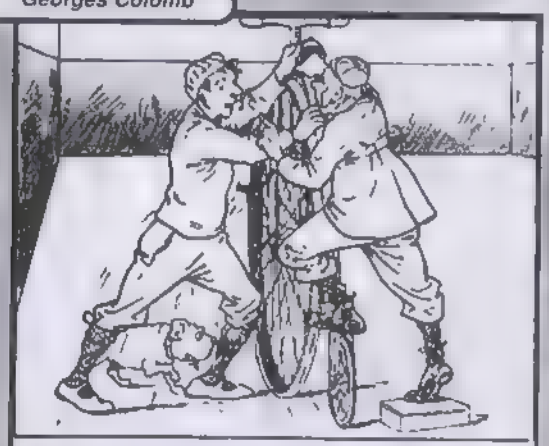
Sin embargo, se puede decir que los verdaderos precursores de la historieta como la conocemos no se crearon sino hasta después de la invención de la imprenta en Europa, cuando se difundieron masivamente las llamadas "hojas volantes", las cuales eran historias cómicas o religiosas contadas en hojas sueltas con todo y divisiones en paneles.

A partir de entonces se volvió muy popular el uso de las caricaturas para crítica política y social, así como para simples fines humorísticos. A este arte se dedicaron varios de los grandes maestros del grabado como Doré y Granduille, aunque en realidad sus trabajos no pueden ser considerados como Arte Secuencial por tratarse de piezas de una sola imagen

Wilhelm Busch

Se considera como padres de la historieta moderna al suizo Rudolphe Töpfer, al alemán Wilhelm Busch (Max und Moritz, 1865) y al francés Georges Colomb (Pick et Plock, 1893), aunque los estudiosos americanos nombran como al creador del primer comic al (obvio) americano Richard F Outcault qu en en 1896 publicó la primera historieta difundida masivamente en este continente, el Yellow Kid Si bien la idea de que este sea el primer cómic de la historia es completamente errónea, Outcault s' hizo una contribución a los comics que nadie había ideado hasta entonces el uso del globo o bocadillo para ilustrar el diálogo en lugar de poner el texto separado de la imagen.

Georges Colomb



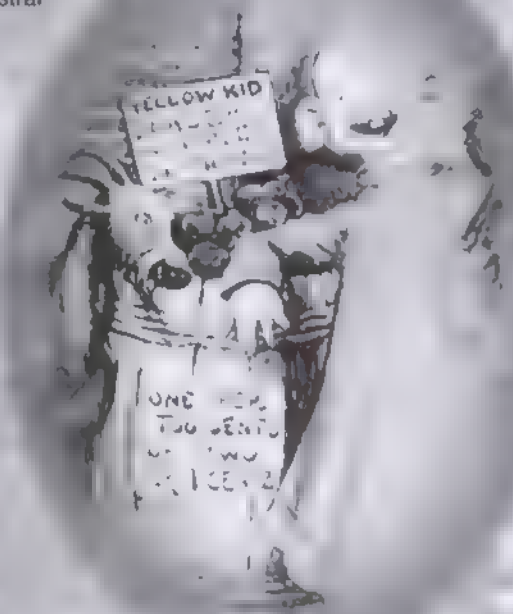
— « Vous entendez bien, mon ami, tant que je ne roulerai pas, tenez-moi bien. Mais, sitôt que je serai lancé, vous pourrez lâcher, car, en vertu des lois de l'équilibre des corps roulants, je ne dois pas tomber, je ne le dois pas. »

Así pues llegamos al siglo XX, el siglo más importante en la historia de todos los medios de comunicación masiva (excep tuando los libros), y es entonces cuando los cómics empezaron a llevar este nombre tan inadecuado, por el hecho de que todos los trabajos a inicios de siglo eran historietas comicas e infantiles.

Algunos de los trabajos más recordados de aquel entonces son Buster Brown (1902) del mismo Outcault, Bringing up Father (Educando a Papá o Pancho y Ramona, 1904) de George McManus, Mutt y Jeff (1907) de Bud Fisher y Popeye de E Segar. Trabajos dignos de mención son los geniales Little Nemo in Slumberland (1904) y Krazy Kat (1917), de Winsor McKay y George Herriman respectivamente Ambos aunque con estilos muy diferentes, fueron revolucionarios en su época y utilizaron un lenguaje visual y escrito mucho más complejo y poético que el de sus predecesores, así como una experimentación total en el diseño de las viñetas y en el uso del color.

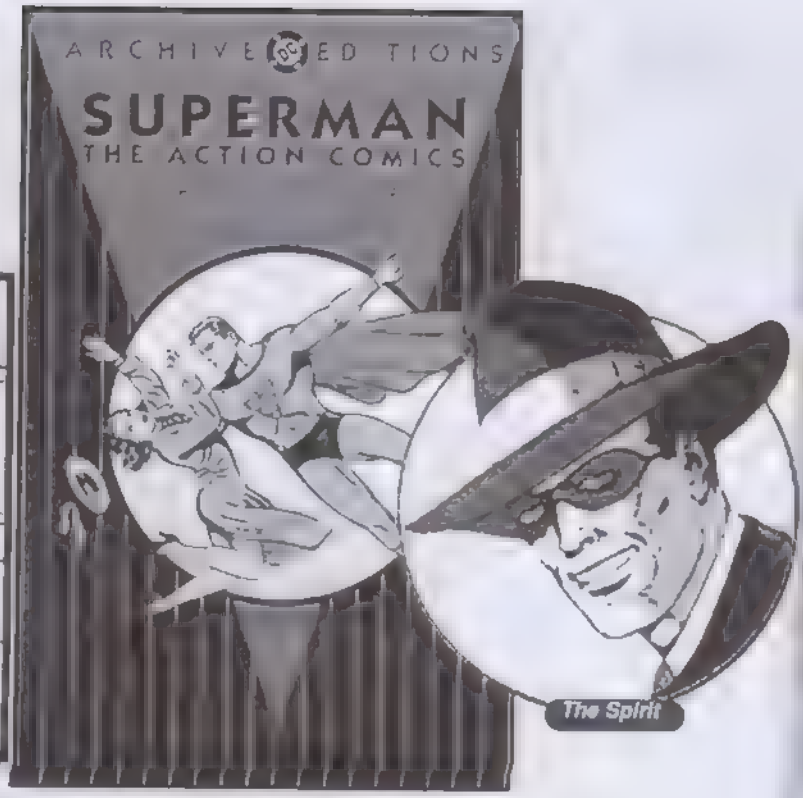
Tras la crisis económica de 1927, las historietas de los periódicos estadounidenses comenzaron a tomar temáticas más propagandísticas del estilo de vida americano clase mediero; algunos ejemplos son Anita la Huerfanita (1930) de Harold Gray y Blondie (Lorenzo y Pepita, 1930) de Chic Young

En ese entonces también se dio una evolución importante en lo que se refiere a diversidad de generos en 1931 se crearon los primeros comics de aventuras ciencia ficción y policiacos con Tarzán (por Hal Foster y posteriormente por Burne Hogarth), Buck Rogers (por Philip Nowlan y Dick Calkins) Dick Tracy (por Chester Gould)



Estas historietas ya estaban dirigidas a un público más maduro que el usual, y se volvió obvio que el cómic era un medio perfecto no sólo para ilustrar el humor, sino también la acción. Otros autores que se dieron a conocer en ese entonces son Milton Caniff (Terry y los piratas, Steve Canyon), Lee Falk (Mandrake el mago), Al Capp (Trucutœ, Li'l Abner) y Alex Raymond (Flash Gordon, Jim de la selva).

Lanzando a Papa



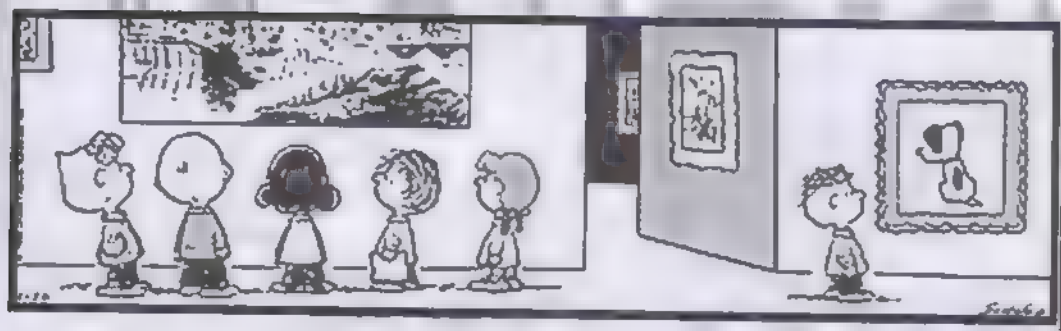
En ese entonces las tiras tomaron nivel nacional y dejaron de ser publicadas por un sólo periódico, la distribución estaba a cargo de varios sindicatos, que vendían las historietas a las grandes cadenas editoriales, los sindicatos más importantes eran (y siguen siendo): el King Feautures Syndicate, el United Feautures Syndicate, el Chicago Tribune Company, y el Universal Press Syndicate.

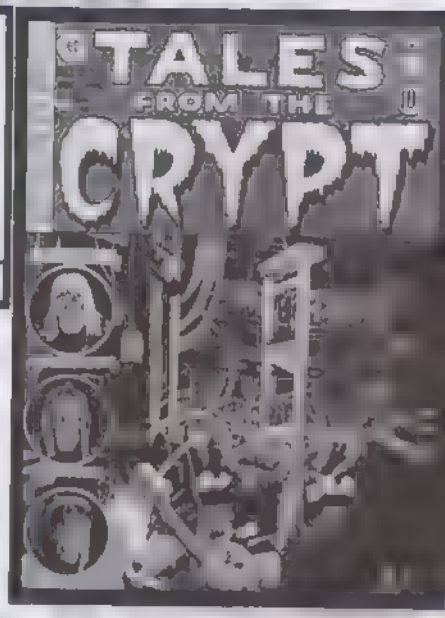
Otra evolución llegó para los cómics en 1933 cuando por primera vez se publicaron cómics fuera de los periódicos en lo que fueron los primeros "Comic Books". Al principio no hacían mas que reeditar cómics de los periódicos en compendios de los personajes más populares, pero poco a poco fueron contratando talentos para dedicarse de lleno al trabajo dentro de las revistas. Su trabajo no era muy reconocido, ya que la materia de ve[illegible] eran los personajes ya existentes, y los artistas a veces no [illegible]ían ni siquiera un crédito. Hubo algunos autores que fueron ganando fama a través de la década, entre ellos [illegible]ack Kirby. Will Eisner y la pareja de Siegel y Shuster, quienes en 1938 crearon para Action Comics a Superman, quien no sólo es el primer superheroe de la historia de los co[illegible] también fué la primera história completamente original [illegible]da exclusivamente para los Comic Books.

Ya todos sabemos el éxito que ha tenido la relación entre cómics y superhéroes, un romance escrito en las estrellas. Pronto nacieron otros clásicos como Batman (por Bob Kane 1939) y el inspirado en la nueva época de guerra que se avecinaba: el Capitán América de Jack Kirby. Ésta popularidad de los cómics en su nuevo formato hizo que los periódicos empezaran a temer a la competencia, y en 1940 uno contrató a Will Eisner para que le creara una historia de acción serializada que compitiera con los superhéroes; Eisner creó The Spirit, una historia de detectives basada en las novelas negras de algunos años atrás, misma que hasta hoy se considera como un trabajo adelantado a su época así como uno de los grandes clásicos del cómic mundial.

La Segunda Guerra Mundial le dio auge a los cómics de guerra, y prácticamente todos los títulos en el mercado trataban temas de patriotismo yanqui de una forma u otra. Walt Disney por su parte, se dedicó casi por completo a la elaboración de cómics y animaciones para los soldados y para contribuir a la causa militar. Por ésta y otras razones salieron de los estudios Disney artistas como Charles Shulz y Walt Kelly, quienes crearan en 1948 dos grandes títulos de la historieta mundial: Peanuts (Charlie Brown) y Pogo, respectivamente. También el genial Carl Barks pidió a Disney que le cambiara de giro, y así pasó de ser dibujante de celdas animadas a ser una estrella en los cómics impresos de Disney, creando incluso los excelentes cómics donde apareció por primera vez Rico McPato y el pato Donald hablando como un pato decente.

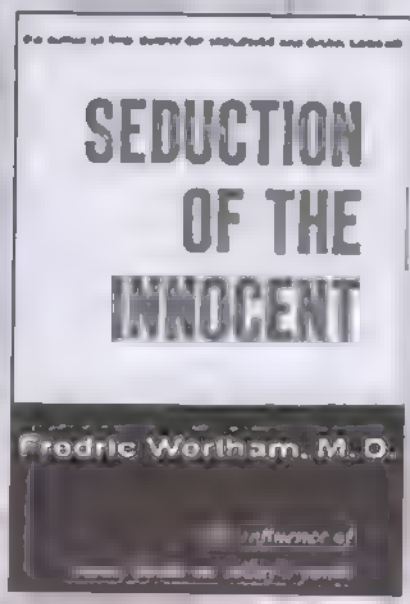
Tema Central





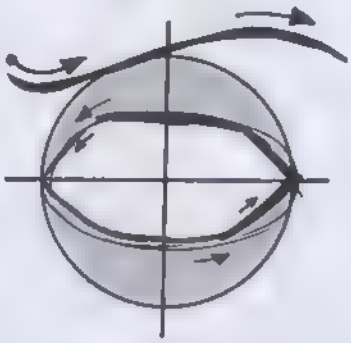
Al terminar la guerra con el uso de la bomba atómica, todas las sociedades del mundo empezaron a pensar de distinto modo. El inicio de la Guerra Fría y la constante amenaza de un holocausto nuclear eran pensamientos demasiado sombríos para la gente normal, y curiosamente en lugar de popularizarse nuevamente los cómics de humor y fantasía como método de escapismo psicológico, se pusieron de moda en E.U. los cómics con temas como el crimen y el horror, así como la sátira mordaz hacia el sistema. La editorial E.C. Comics tuvo un gran auge en ese entonces con su extensa línea de cómics de terror como Tales from the Crypt, que variaban desde lo cómico hasta lo francamente repugnante. Otro de los grandes éxitos de E.C. y de su editor William Gaines fue la revista MAD, creada casi por completo en ese entonces por el genial Harvey Kurtzman, que con sus originales sátiras cambió la forma de ver el humor en los cómics. Era una época de cómics con temas adultos (aunque no muy edificantes), pero eso no duró mucho.

El psicólogo Fredric Wertham inició una campaña de linchamiento contra los cómics (no sólo contra los de horror) pues consideraba que las historietas debían ser leídas sólo por niños, y que muchas de las temáticas tratadas les inducían a la violencia y les causaban daños psicológicos irreparables; obviamente que en ello había mucho de exageración, pero en la época de las "cacerías de brujas" en la política estadounidense, la idea se propagó rápidamente entre el público y pronto muchos cómics eran quemados en hogueras por toda la unión americana. La industria comiquera decidió, para contrarrestar esta opinión, crear un organismo de auto-censura llamado el Comics Code Authority, que dictaba los valores morales que debían verse en todas las historietas en adelante (algunas reglas eran tan estrictas que Lorenzo y Pepita tenían que dormir en camas separadas a pesar de estar casados:). Este fue un golpe duro para los autores más creativos que trataban de revolucionar el medio, pero sobre todo para la E.C. Comics, que sólo pudo mantener la revista MAD en imprenta cambiando el formato y poniéndole fotos y piezas de puro texto para aclarar que se trataba de una revista de variedad y no de un cómic solamente, y por lo tanto no sería leída por niños. Se puede decir que con la llegada del Código de censura terminó la llamada Edad de Oro de los cómics empezada unos quince años antes con la aparición de Superman



Recuerda que los ojos son elemento fundamental para el dibujo de rostros y cabezas. Se cree que son las ventanas del alma, por lo que debemos poner especial atención a su trazo...

1. Comienza por trazar un círculo y segméntalo en cuatro.



2. Sobre la cuerda superior del círculo traza suavemente la ceja, de adentro hacia fuera. En el interior del círculo define la forma del ojo; puede ser a partir de un óvalo.

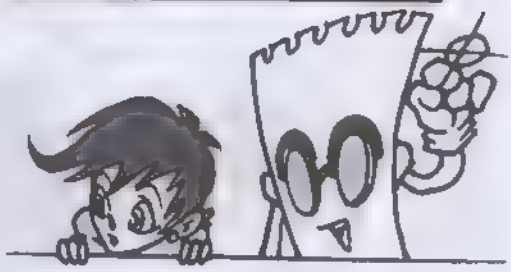
3. Traza ahora otro círculo para marcar el iris y define el párpado con una líneas sobre el contorno superior del ojo.

4. Define por último la ceja, las pestañas y con un par de círculos más pequeños dentro del iris, define pupila y un brillo que dará más vida y expresión al ojo.

5. Puedes moverlo si sigues los principios anteriores de reducción horizontal de los ejes, esto afecta a la ceja y al iris que cambia de un círculo a un óvalo vertical.

Que lindos ojos tienes debajo de esas dos cejas...

La boca es otro de los elementos esenciales del rostro humano; en la mujer denota sensualidad y deseo, mientras que en hombre puede denotar rudeza y enojo.

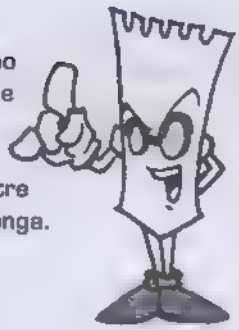


1. Para conocerla, basta con que traces un círculo y lo segmentes en dos vertical y cuatro horizontal; sobre tu eje Y traza de forma delicada una línea de abajo hacia y viceversa.

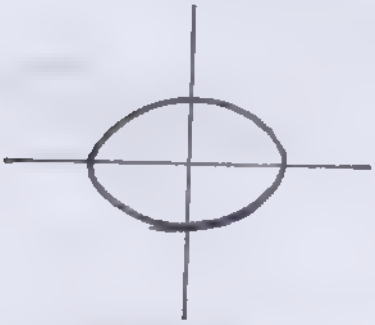
2. Sobre esta línea base define los labios y sombréalos; por lo general el labio superior se rellena de negro para denotar profundidad en el trazo.

3. El perfil es fácil, basta con "partir" el proceso anterior en dos y definir.

Si te fijas bien, el ojo humano, como todo lo demás, se forma a partir de figuras geométricas. En los siguientes ejemplos, veremos diferentes estilos y diferencias entre artistas de Cómic Occidental y Manga.



John Byrne, extraordinario artista de la época plateada de Marvel, nunca lo olvidó y trazó el ojo a partir de esta misma base, pero su estilo es el que lo identifica al ser sobrio y muy realista, lejos de toda pretensión.

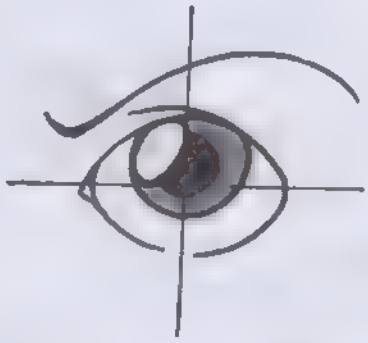


1. Para emular su estilo en los ojos, comienza por trazar un óvalo horizontal sobre los ejes X, Y.

2 Luego traza un círculo pequeño en su interior, pero cortado en su parte superior.

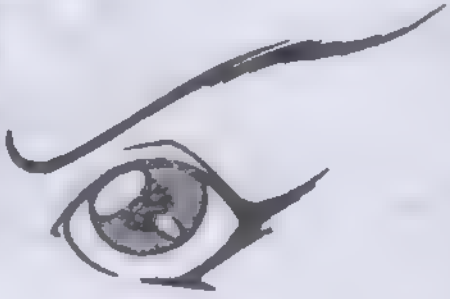
3. En el cuadrante izquierdo superior del círculo, que es el iris, traza suavemente otro óvalo, éste emula un brillo delimita suavemente también el contorno del ojo, el párpado y el lagrimal.

4. Sobre el centro de tus ejes sombrea otro círculo que te dará la pupila; sobre el parpado traza ahora una línea de adentro hacia fuera que te dará la ceja.



5. Define por último la ceja y las pestañas con pequeños y sinuosos trazos de adentro hacia fuera.

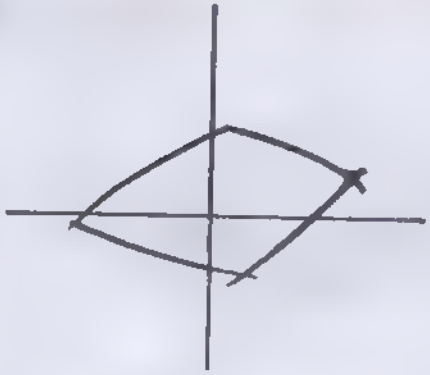
Ahora que si quieres desarrollar tu propio estilo, retoquemos éste y veamos que sale. .



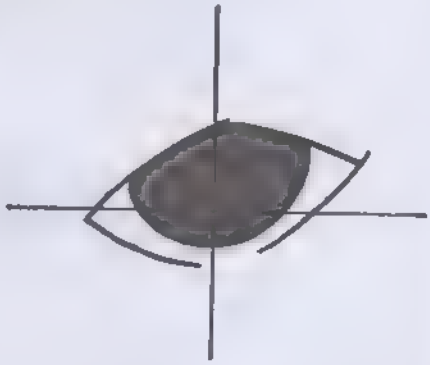
1 Puedes alargar la ceja y estirarla hacia arriba, anexa un brillo extra sobre la pupila y estiliza las pestañas.

2. O bien, estiliza la ceja al Art Deco, estrecha el contorno del ojo y anexa líneas dentro de la pupila.

El estilo del mexicano Humberto Ramos mostró ser vanguardista y audaz, dibujante de X Generation, Impulse y creador de Crimson; sus ojos muestran rasgos de malicia y sensualidad. Experimenta su emulación...

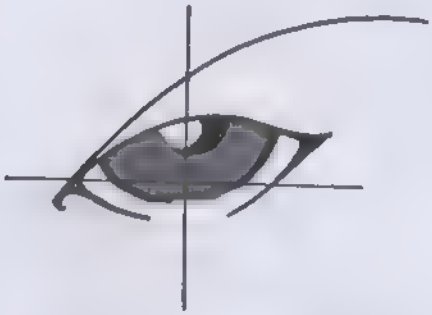


1. Traza primero sobre tus ejes un romboide.

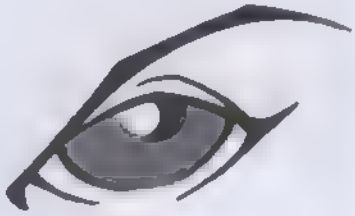


2. No lo cierres, traza ahora en su interior un círculo de buen tamaño.

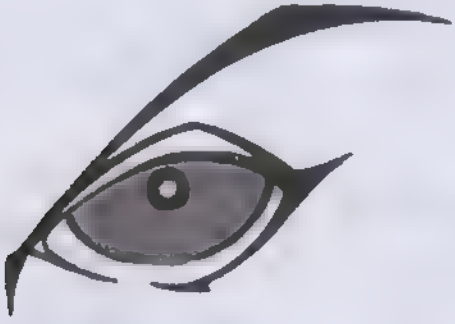
3. Dentro de éste, que será nuestro iris, traza una media luna pequeña.



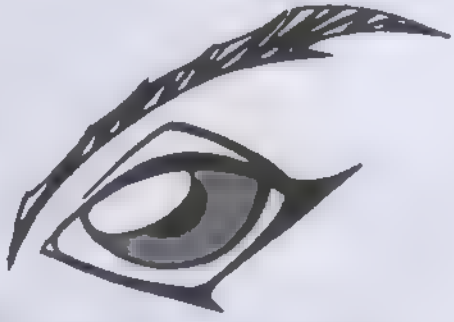
4. Comienza a definir el contorno del ojo mediante curvaturas, sombrea la media luna y del lagrimal proyecta una línea curva que será la ceja.



5. Estiliza la ceja, el párpado y las pestañas; nota que son de una sola pieza.

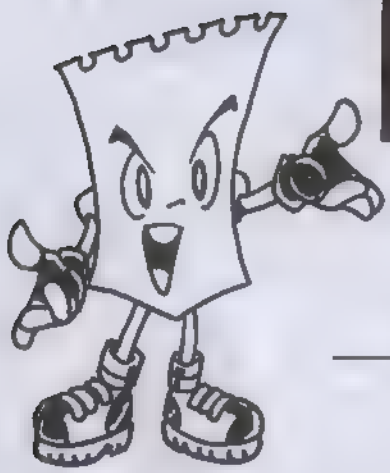


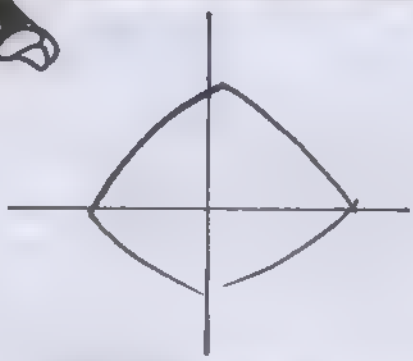
Varía este estilo para desarrollar uno nuevo...
1. Inclina más la ceja, cambia la forma de las pestañas y sombrea una pupila completa.



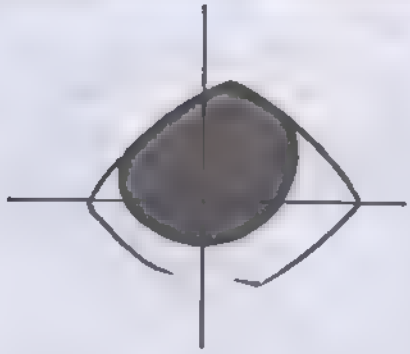
2. O también anexa un brillo grande, cierra el contorno, amplia el párpado y traza de forma tosca la ceja.

Ahora checaremos el estilo en ojos de otro consagrado de el cómic actual; Jim Lee, dibujante de X-Men, Fantastic Four, Avengers y co-creador de Gen-13. Su estilo es muy rudo y detallado en los hombres, le gusta exagerar los músculos, los ojos de sus personajes femeninos son rasgados y atentos, muy expresivos a la hora de la acción, si quieres emularlos basta con:





1. Que primero traces sobre los ejes un rombo, esto te marcará el contorno del ojo.

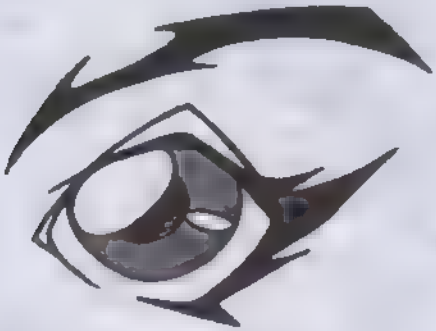


2. Continua con un círculo de buen tamaño y cortado en su parte superior.

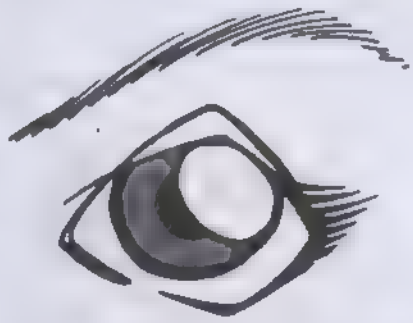
3. Define el rombo, nota que no se cerró; anexa un óvalo diagonal como brillo sobre el iris y marca el párpado.

4. Ve marcando el contorno del ojo y sombrea una pupila. Traza una línea en zig zag sobre el contorno para marcar la ceja.

5. Define las pestañas en dos picos hacia arriba y sombrea la ceja siguiendo el patrón de zig zag.



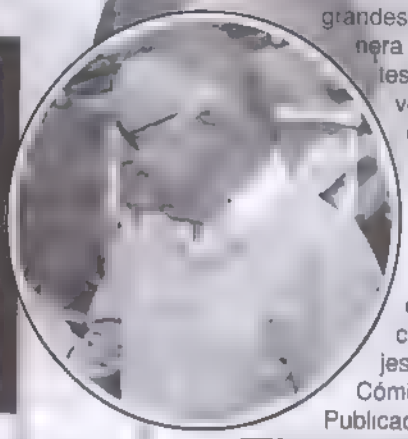
Para un estilo distinto a partir de éste experimenta...
1. Alocar el patrón de la ceja, anexar un brillo al iris y alargar las pestañas.



2. O bien, trazar la ceja con pequeñas líneas, cambiar de lado el brillo y definir las pestañas de forma independiente.

Los Hombres X, Ja

Normalmente las películas acerca de cómics tienen la mala suerte de ser excesivamente malas. Ejemplos sobran, desde la película de Capitán América (que más parecía el Capitán Paleta), hasta el bodrio de Punisher, conocida como Mi Nombre es Venganza (cualquier parecido con título de película de los hermanos Almuada es pura coincidencia). En el caso de la película de los Hombres X es bastante decente su adaptación, aunque la película se debió haber llamado "Wolverine y sus Amigos".



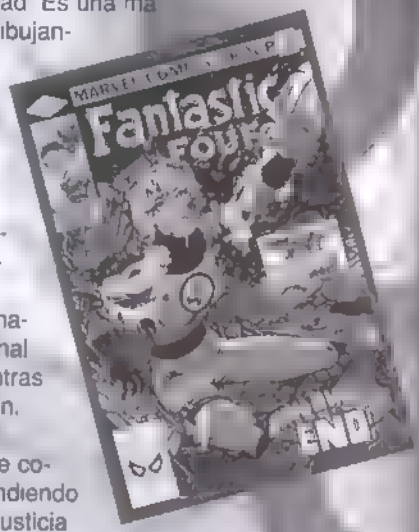
Los Orígenes

El éxito generado de ésta cinta ha creado una secuela, que próximamente se exhibirá en cines. Pero ¿de dónde surgieron estos mutantes? En el año 1963 Stan Lee era escritor de planta, corrector y mensajero mil usos, y Jack Kirby hacía sus pininos en el mundo del dibujo. Este par de jovenzuelos de diecisiete años trabajaban en la revista Timely Cómics, donde entre varios cómics salía el de los X-Men. Unos cuantos meses después, Joe Simon y Jack Kirby abandonaron la empresa, obteniendo de ésta manera el puesto de editor y director de arte, hasta que se pudiera encontrar a alguien lo suficientemente grande para éstos puestos, cosa que nunca sucedió.

Durante los primeros 20 años de trabajo en Timely, la industria del cómic era en realidad algo fácil de realizar, puesto que si las películas de vaqueros se encontraban de moda, se producían historietas del oeste, o si las historias de amor eran populares, Timely circulaba revistas de corte romántico. Simplemente se le daba al público lo que quería.
En cuanto a éste último, todo mundo suponía que gran cantidad de ejemplares eran consumidos por adolescentes. Claro que también una copia caía de vez en cuando en manos de un adulto con alma de niño y de soldados que disfrutaban de una literatura de fácil lectura. Básicamente los lectores iban de los trece a los catorce años; o por lo menos eso se creía.

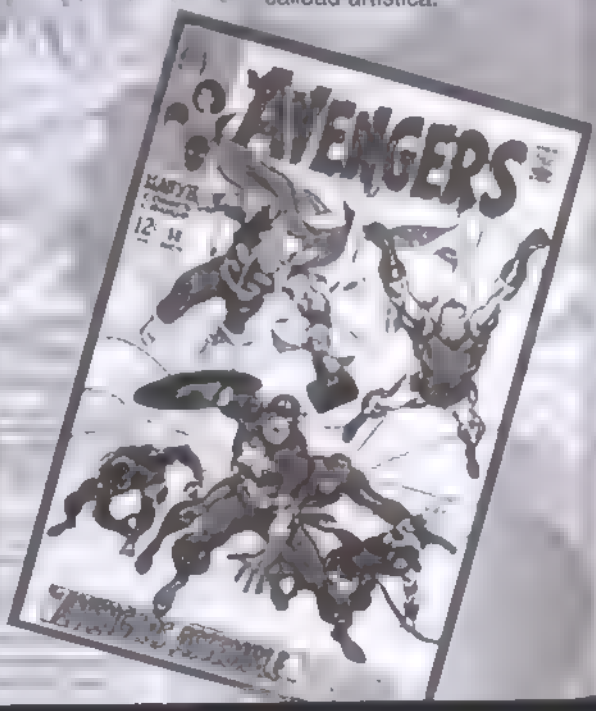
Debemos estar concientes de que los cómics siempre han sido un negocio de grandes cantidades y bajas ganancias por unidad. Es una manera bonita de decir que a los escritores y dibujantes no se les pagaba mucho. Esto, tal vez pueda servir para explicar por qué de la calidad de los guiones en los primeros cómics dejaba algo que desear.

Pasados veintidós años desde que Stan Lee pertenecía al equipo de la Timely, otras empresas dedicadas a producir cómics se encontraban en franca competencia con títulos nuevos y personajes nunca antes vistos. La empresa National Cómics producía Superman y Batman, mientras Publicaciones Harvey se defendía con Gasparín.



El Éxito

Por aquel entonces, Martín Goodman, jefe de Stan, le comentó que un título de la National Cómics estaba vendiendo mejor que la mayoría. Aquél título era La Liga de la Justicia de América, y trataba, como todos ya lo sabemos, de un equipo de superhéroes. Con el afán de poder competir la Timely le encarga a Lee un proyecto con el cual pudieran competir con el resto de las empresas dedicadas a producir historietas. Inmediatamente empezaron a trabajar en el nuevo proyecto, el cual poco a poco empezaba a tomar forma hasta llegar a Fantastic Four en el año de 1961 creando de esta manera una nueva generación de historietas, entre ellas los Hombres X. El arte gráfico corrió a cargo de la inseparable pareja de Lee Jack Kirby, con quien ya había trabajado en obras pasadas como Xom' La Criatura Que Se Tragó la Tierra, Thongorr El Alien-gena Antisocial y otros de igual valor literario y calidad artística.



k Kirby y Stan Lee

Por: Rodrigo Alvarez

La Crisis del Comic

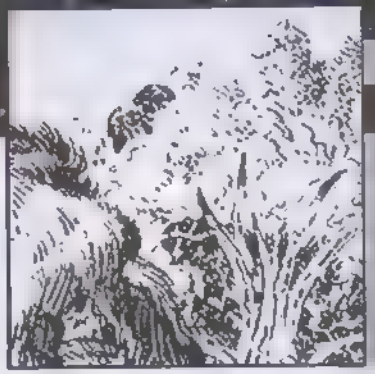
El ex to de os X-Men se d o por su actitud de ser los chicos rebeldes del cómic. En una forma muy d sfrazada, e concepto de mutantes se identificaba con los problemas socia es del racismo existente hacia os afro americanos y otros inmigrantes Ser diferente era casi un crimen y se castigaba de muchas maneras El sentimiento de rebe ion era e,emplif cado por los Hombres X siempre sufriendo por el fanatismo de los humanos y ayudando a los mutantes perseguidos Al mismo tiempo, en los 60's, casi todos los titu os comerciales como Batman y Superman se convirtieron en comics sumamente infantiles y blandos Esta situacion se fraguó desde el año de 1954, cuando el psicoanalista Fredic Whertham escribio var os articulos dentro de revistas populares en los cuales hizo ataques contra os comics a egando que promovian a los jovenes norteamericanos a la violencia sexo inmoral y delincuencia Esto provocó un escanda o que llego a las altas esferas en e Senado Norteamericano provocando la emision del famoso "Codigo del Comic" Esta ley represiva censuraba el contenido de los com cs de una manera brutal La h steria nacional causo que 350 titulos detuvieran su produccion y muchos pensaban que de este desastre nunca se levantaria la ndustr a de los comics Fueron 40 anos de represion hasta el ano de 1990, que la ley fue abolida

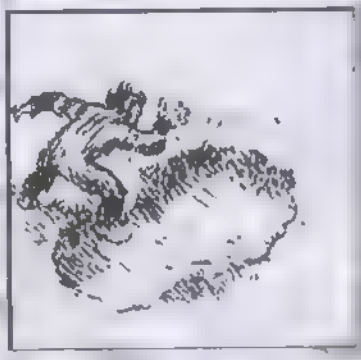
Los Años Dificiles

El otro pilar, como ya se ha dicho, de la creación del universo Marvel y de los Hombres X fue Jack Kirby, quien comenzó su carrera dibujando paneles en las caricaturas de Popeye para Max Fleischer en 1935. Tiempo despues trabajó para varias editoriales como agente libre; donde dibujó el primer numero de Captain Marvel (Capitán Maravilla). En 1938, para la editorial Timely Comics, creó el completo equipo patriótico: Shield (agencia norteamericana de inteligencia) que albergaba al heroe protector del "sueño americano": El Capitán América. Innovando en el terreno de la ilustración, Kirby hizo de las portadas de estos cómics todo un arte, las cuales tuvieron una extraordinaria popularidad

En la Segunda Guerra Mundial se detuvo parte de la producción de cómics En la posguerra, después de "El Código del Cómic", Kirby creó el sindicato de periodistas, que le dio más impulso a sus innumerables trabajos. En el transcurso de estos años participo y creo a Fantastic Four, Devil Dinosaur, Iron Man, Nick Fury Silver Surfer The Hulk, The Avengers, Spider Man, The New Goods, Kamandi , The Forever People, Mister Miracle y los Hombres X.

Jack Kirby en sus 70 años de vida ilustro mas de 24,000 páginas, y hoy en dia es reconocido como un icono de la cultura norteamericana El rey Kirby fallecio en febrero de 1994.





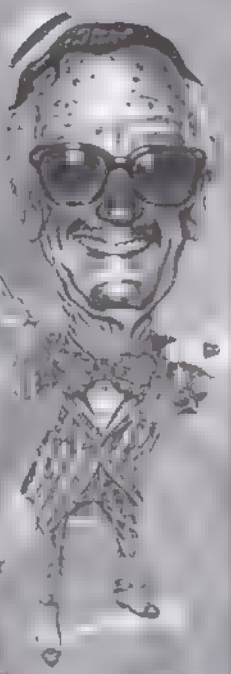
La suma de estos dos grandes talentos del arte secuencial formó una nueva era dentro del cómic, puesto que durante los años del "código", las obras de este equipo rebasaron la imaginación incursionando dentro del campo de la ciencia-ficción. La historia de los X-Men es quizá la más ambiciosa y compleja saga de superhéroes jamás plasmada dentro del mundo de las viñetas.

El gran problema con el que los nuevos fans se han topado, es que el universo mutante está lleno de realidades alternas: Hijos que existen aunque su realidad ya no existirá; pasados misteriosos y grandes enigmas, los cuales al parecer tardarán varios años en revelar, aunque con una nueva macro serie aparecen nuevos misterios y se revelan otros tantos. Éstas sagas están llenas de historia, la cual si los aficionados no han seguido, es prácticamente imposible comprender del todo la trama, y por si fuera poco, éstas miniseries están ligadas a los diferentes títulos dedicados a los mutantes e incluso a todo el Universo Marvel

De las páginas de los X-Men, han salido un gran número de personajes que han tenido la oportunidad de tener su propio título, creando así más ejemplares para coleccionar. Casi todos los cómics dedicados a los mutantes están relacionados unos con otros, brindando así un mundo X. Los estudiantes de la escuela para jóvenes superdotados del profesor Charles Xavier han sido muchos, y así como han ingresado, se han separado para formar otras agrupaciones dedicadas a formar un ambiente adecuado, para que tanto humanos como mutantes, puedan coexistir en paz. Todas estas nuevas organizaciones han acogido a gran parte de los personajes que poco a poco han ingresado al mundo mutante.

Los Lápices Ard

Los Artistas que han Caído en las Redes del Araña



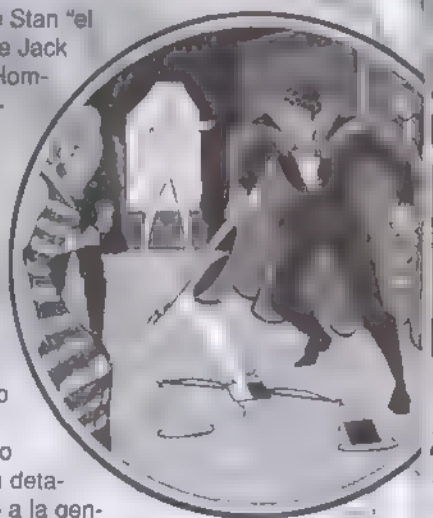
Para mi gusto, uno de los mejores y más mal entendidos héroes de nuestros tiempos. Un joven estudiante de preparatoria común y corriente, sin una vida social activa, la cual cambia repentinamente al ser picado por una araña radioactiva quien le dio increíbles poderes y habilidades.

Poderes más allá de las de un ser ordinario, ¿saben de quién se trata?... ¡Claro ¡Nada más y nada menos que del Asombroso Hombre Araña.

Pero esta vez no hablaremos exactamente de nuestro arácnido preferido, más bien de los grandes artistas que han caído o deseado caer en sus redes.
Sin esperar más , empecemos con lo dicho, y espero les agrade y les entretenga leer este artículo como me divirtió el escribirlo a mí.

Corría el año de 1962 en la ciudad de Nueva York en donde dos grandes personajes del comic de nuestros tiempos crean a un ser con poderes arácnidos,

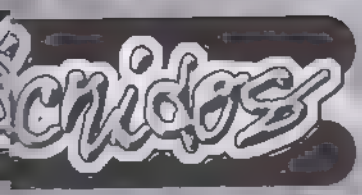
Un personaje para el cual el mundo no estaba listo en un mundo y una época en donde los superhéroes eran grandes personas con súper poderes o millonarios con gran inteligencia y habilidad.



Nace de la mente brillante de Stan "el hombre" Lee, y de la mano de Jack "el rey" Kirby, el Asombroso Hombre Araña, publicado en Amazing Fantasy (Fantasía Sorprendente) #15 en 1962, dibujado por un no muy conocido artista Steve Ditko.

Este artista, quien tenía un estilo muy distinto al de Jack Kirby, quien fue el que diseñó al Hombre Araña (era la época de los 60's), su estilo de dibujar a las personas era muy delgadas y no con mucho detalle fondos igualmente sin detalles pero tenía algo que gustó a la gente y se quedó como el artista principal.

Para 1965 llega el señor (en todo el sentido de la palabra)



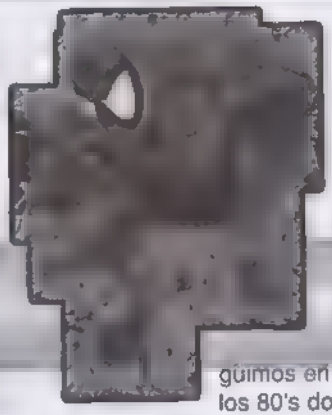
John Romita, quien toma el lugar de Steve Ditko como dibujante principal de la serie para no dejar los lápices en un buen rato.
Con un talento y estilo de dibujo increíble, el señor Romita nos deleita con unos fondos inmejorables, una acción mucho mejor que la de Steve Ditko, con tomas muy bien logradas, unas mujeres hermosas y con un story telling (una continuidad en sus trazos) sorprendente, junto con un estilo más realista.
Pasado el tiempo, el

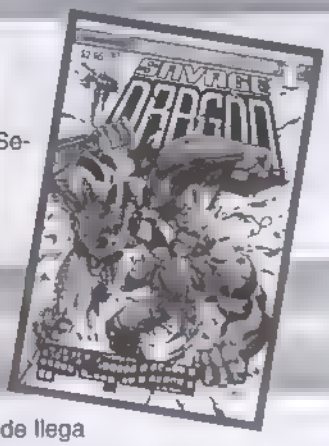
"araña" nos deleita con grandes dibujantes, así como lo ha sido el Sr. John Buscema cuyos trazos son de lo mejor, el Sr. Gil Kane al cual lo reconoces fácilmente por hacer perspectivas vistas de abajo (vista de hormiga) y que se notaban mucho las narices y los huesos de las manos.

Así como muchos otros que pasaron por nuestro héroe, llegando así a la época de mediados de los 70's con el hijo de el Sr. John Romita, John Romita Jr., quien también dibujó y estuvo un buen rato, con un estilo más dado a trazos geométricos, el cual mantiene y ha mejorado con el tiempo.

Un modo muy personal y muy detallado, así seguimos y llegamos a Ron Frenz, quien sigue la escuela más que nada que del Sr. John Buscema, con un trazo muy parecido y una muy buena narrativa. Siguiendo con los años y pasando unos cuantos más sin mucho éxito llegamos a los 80's donde llega un artista canadiense, quien no tiene mucho renombre, pero gracias a él, las ventas del Hombre Araña suben, y es hasta ahora considerado por muchos uno de los mejores dibujantes que ha tenido el araña.

Nos referimos al señor Todd McFarlane, quien con un estilo poco usual y de mucha acción, le devuelve la vida a nuestro arácnido amigo, con un story telling bueno, sus proporciones no eran las mejores pero le ayudó mucho el hecho de dibujar a nuestro héroe en poses muy poco usuales y de mucha vista.





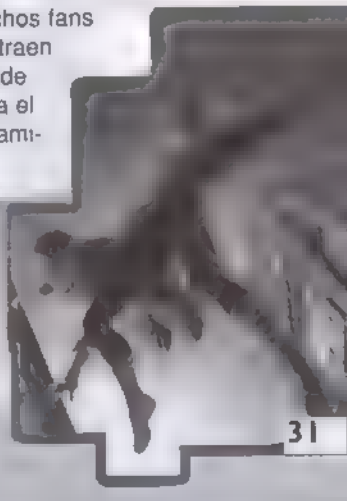
Seguimos en los 80's donde llega otro dibujante nada conocido, quien ya había hecho trabajos para DC, su nombre, Erik Larsen con un estilo más caricaturesco que el de McFarlane, pero con más proporciones, muy buena narrativa, mujeres exageradamente delgadas y no con mucho detalle en los fondos.

En la misma época estaban Alex Saviuk dibujando Web of Spider Man (La Telaraña del Hombre Araña), con un estilo más clásico y limpio que el de Todd y Larsen, y muy bien narrado. Y por otro lado estaba Sal Buscema hermano menor del Sr. John Buscema, cuyo estilo era más de trazos estilizados y geométricos.

Así llegamos a los 90's, donde llega el Sr. Mark Bagley dándole un nuevo respiro al Hombre Araña con un estilo más nuevo y parecido al que Larsen había dejado, aunque Mark Bagley puso más empeño a los fondos que Larsen y le dio una muy buena acción y continuidad.

Para mediados de los 90's llega un artista sin mucho renombre, quien le da a su trabajo un estilo muy poco usual y muy realista; nos referimos al Sr. Alex Ross, cuyo trabajo en MARVELS es inmejorable, dándole mucha vida a nuestro arácnido amigo.

Por último, llegamos a lo que muchos fans hemos estado esperando, por fin traen a nuestro héroe a la pantalla grande con los diseños de Alex Ross para el traje y los personajes de nuestro amigo.



Y así podría seguir nombrando a innumerables artistas, pero el espacio no es suficiente para seguir narrando sobre ellos. No podemos olvidar que ellos también son una parte muy importante de la historia del Asombroso Hombre Araña.

BUZÓN DE CARTAS

Escríbenos a: REVISTA DIBUJARTE, Salvador Díaz Mirón #156 CP 06400 Col. Sta. Ma. La Ribera, México D.F.
Por Correo Electrónico: dibujarte_r@yahoo.com.mx

BUZÓN DE CARTAS

Hola, me gusta mucho dibujar y gracias a su revista creo que he mejorado. Me gustan mucho sus clases de dibujo y sus reportajes ¿Por qué tardaron tanto en sacar el #4 de DibujArte? Ya me había asustado. Es la revista que coleccio no y seria feo que solo hubiera llegado a las 3 ediciones, sobre todo por que nos ayuda, a los que queremos ser dibujantes. Me gustaría que se enfocaran mas a dibujar sobre animes, para que aprendiéramos a hacer nuestros mangas, aunque también es bueno que aprendamos el dibujo realista, enséñenos a entintar bien.
Diana Mendoza Robles

Gracias por las flores, esperamos que te siga gustando la revista. Del número 4, fue por un problema de personal y dibujantes irresponsables que demeritan la profesión. Acerca del manga, para poder dibujar no sólo al estilo japonés, si no lo que sea, es necesario aprender las técnicas básicas, que es lo que vamos a tratar en DibujArte.
Bueno de entintar en este numero seguimos con esa técnica.

Hola, felicidades por sus revista aunque deberían hacer algunas mejoras en presentación. Solo he leído la ultima por que no sabia que existieran, les escribo para preguntarles acerca de cursos de dibujo enfocado al cómic, dónde se imparten, precios, teléfonos, email, etc
Héctor Díaz D.

Muchas gracias por tus comentarios Héctor, en cuestión de las mejoras ya estamos metiendo mejor papel y próximamente tenemos planeadas más sorpresas. Acerca de los cursos, por el momento no tenemos los datos de una escuela que imparta un curso de calidad en lo que a cómic se refiere, pero te tendremos al pendiente cuando salga algún curso especial

Hola, equipo que compone la revista de dibujarte. He visto mucho su revista en los puestos de periódicos por mucho tiempo y la verdad siempre quise comprarla pues a pesar de que ya tengo algunas nociones de dibujo siempre que tengo tiempo trato de depurar mi estilo aunque no es muy bueno aún, claro, todos mis dibujos los hago a lápiz pero de vez en cuando trato de hacer algo diferente como dibujar con pluma, estilógrafo, hasta con pluma fuente, o colores de madera pero tengo una duda que comparto con un primo que también le agrada dibujar y es cómo aplicar color a un dibujo y cómo lograr los cambios de luz en color pues observando los cómics y algunos libros de ilustraciones nos hemos dado cuenta que utilizan diferentes tonos de un mismo color para dar una impresión de volumen a un objeto o personaje, y aunque sabemos que el manejo de sombras y brillos ya lo ejemplificaron en su revista, la cual por cierto fue la primera que compré, no explican cómo aplicar color a un dibujo después de dar estos efectos pues todos los ejemplos son ilustraciones manejando blanco, gris y negro.
En realidad me agradaría que lo expusieran en el siguiente numero.
Bueno creo que ya me extendí y si pueden dar respuesta a mi pregunta o mejor aún unas clases de cómo aplicarcolor me agradaría claro no espero coloquen mi correo en el buzón de cartas, solo quiero abundar mas en este mundo del dibujo, ya para terminar sólo quisiera saber ¿En dónde puedo conseguirlos números atrasados de su revista?
Pedro Estrada M.

Muchas gracias por tus comentarios Pedro, precisamente tenemos planeado ver color en sus diferentes ramas, pero queremos sacar esas clases cuando tengamos color en las páginas de la revista, así que no desesperes. En cuestión de números atrasados puedes conseguirlos en tiendas de cómics como Mundo Cómics, que esta en Av. Universidad 726-A Entre metro Zapata y Div. del Norte. México D.F. Tel. 56883324 mundocomic@aol.com. También en convenciones de cómics, normalmente en nuestro stand puedes encontrar DibujArte, o en las oficinas de la editorial en horario de oficina

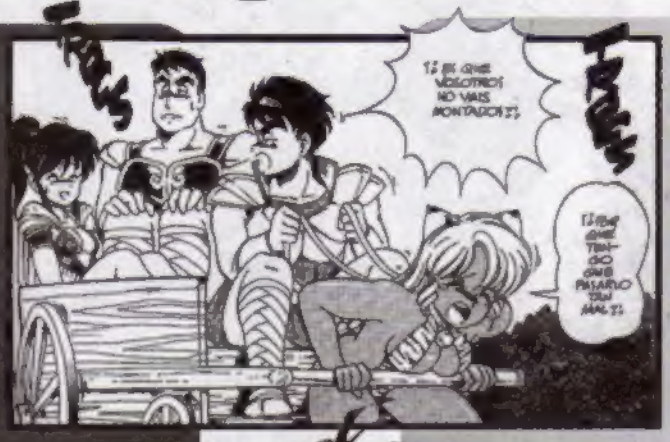
PARA INTERPRETAR EL MANGA

Hentai

Para principiantes

QUINTA PARTE

Por LOBO



Temas en el hentai

Como ya lo hemos mencionado, para muchos, los mangas y animes hentai no son otra cosa que pornografía por sus escenas tan explícitas "sólo para adultos". Sin embargo, la pornografía es básicamente una serie de imágenes donde hombres y mujeres enseñan hasta la anginas y, sobre todo, "tramas" carentes de historia. (¿Para qué quiere historia un pervertido cuando sólo desea ver SEXO?)
Por el contrario, en la mayoría de animes y mangas hentai SÍ hay una historia base en donde se tratan todas las variantes del erotismo y la sensualidad. Son diversos los temas que se usan en el hentai. A continuación les mostramos los más socorridos.

Las chicas sólo quieren divertirse

Sin duda alguna las "colegialas" (con minifaldas, calcetas blancas y rostros angelicales) son el blanco principal de muchas historias hentai. Ya sea en colegios privados o escuelas mixtas, en el hentai se nos muestra a jóvenes cuyo deseo sexual es tan fuerte que buscan jugar a las "manitas calientes" con su pareja en los más diversos lugares de la escuela —el gimnasio, el cuarto de limpieza, ¡la dirección!.
Entre los estereotipos de colegialas no falta la chica "calenturienta" que no le importa la calidad, sino la cantidad, y que incluso presume de haberlo hecho con la mayoría de los alumnos de la escuela.
También está la chava "modosita", que aunque presume de santa, es tan "ninfómana" como la calenturienta. Pero no podemos olvidar a la "heroína alegre y despreocupada" que sólo lo hace con su verdadero amor.
Completan el cuadro personajes como el "estudiante pervertido", que se la pasa espiando los vestidores y los baños de las chavas e incluso les toma fotos o roba su ropa interior. También está el "estudiante malo", que trata a las chavas como sus "juguetes" e incluso tiene su "harem" de colegialas.
Las historias "más fuertes" de colegialas son aquellas que involucran a los maestros y directores que enseñan "lecciones muy especiales" al cuerpo estudiantil. Por supuesto, las maestras son mujeres muy hermosas y experimentadas, para las cuales es fácil "manipular" a un montón de estudiantes calenturientos que parecen tener hormonas en vez de neuronas en el cerebro.

Érase una vez...

Las historias de caballeros que van al rescate de su doncella adquieren otro matiz en las versiones hentai. En estas historias las heroínas (princesas, esclavas, chicas-gato, elfas) siempre serán las víctimas de monstruos lujuriosos, tiranos sádicos y "caballeros negros" pervertidos. Y en muchas ocasiones no importa si quien salva a la "doncella" es un "caballero blanco en brillante armadura", pues éste resulta ser más pervertido que los malos del cuento. Un punto divertido es que en muchos de estos "hentai de capa y espada" las hechiceras sólo pueden usar magia si tienen relaciones y los malos siempre andan a la caza de doncellas, pues la virginidad de ellas es la clave para realizar un poderoso hechizo.

Otros clichés

Temas recurrentes en el hentai son: la mujer policía valiente, pero cachonda, que no duda en ponerse a sí misma como "carnada" para atrapar a criminales pervertidos, o la joven sirvienta (con uniforme a la francesa) que se esmera en "atender en cuerpo y alma" a su patrón. Una fantasía hentai muy utilizada es aquella en donde una joven mujer viaja en el metro justo a las horas pico, sintiendo en su apretujado cuerpo varias manos extrañas que la tocan de forma lasciva.

La "inocencia perdida" es otro tema muy socorrido. Por lo general la jovencita inocente e ingenua suele caer en las "garras" de una "ama" sádica que la iniciará en su descubrimiento de la sensualidad. Es aquí cuando la chava se convierte en esclava sumisa e incluso al final se transforma en la fiel "mascota" de su amo o ama.

Tentáculos...y más tentáculos

Algunas de las historias hentai más populares son aquellas en que una o varias chavas se enfrentan a demonios pervertidos de otra dimensión cuyo principal objetivo parece ser "alimentarse" de la virginidad de jóvenes indefensas a través de sus múltiples "tentáculos".

La heroína en turno casi siempre es una estudiante de 18 años que practica artes marciales e incluso puede ser una joven ninja o una aprendiz de sacerdotisa. Claro que ésta no es necesariamente la regla, ya que la "cazademonios" puede ser también una policía, una sacerdotisa e incluso una mujer demonio.

En fin...Como se habrán dado cuenta la mayoría de temas giran, por lógica, en torno a las mujeres. Aquí presentamos a los que más se acude, pero la variedad es infinita, tantos como profesiones para mujer existen. Pues no importa si es maestra, doctora, secretaria, enfermera, modelo o cantante, cualquier ocupación puede dar pie a las más cachondas historias hentai, pues como dicen: "en la variedad está el gusto".

En el próximo Para Interpretar el Manga hablaremos de los autores de manga hentai que han sabido utilizar estos temas con éxito al grado que sus trabajos son reconocidos fuera de Japón.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

D.R.
Best of Akira © Akira
E-Cup-Cop-Kurum © Byakkomaru
Dragon Pink © Itoyoko
Dragon Quest © Jump Comics
Kyokasho-Ni-Nai! © Kazuto Okada
Secret Plot © New Men/Eros Comics

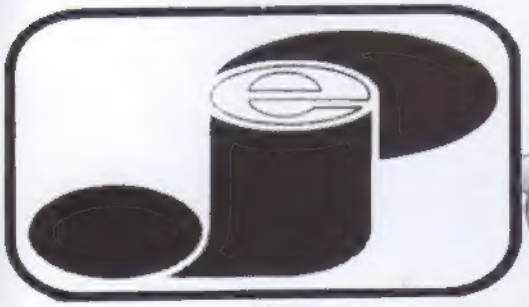
¿TE GUSTA DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO

DE COMIC´S, HISTORIETAS Y PUBLICITARIO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.



VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36 COL. CENTRO
(ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y LA ALAMEDA CENTRAL

TEL: 5512-63-89
5512-06-23

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO.

UNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTA PORTADA Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

CON ESTE CUPON PAGAS SOLO $10.00
LOS DIAS 31 DE OCTUBRE Y 1 DE NOVIEMBRE

Cuarta Reunion Manga-Comic

T.N.T.4

31 Oct. 1,2,3. Nov 2002

Preventa en Comics del centro
Colombia #51
Local 10
Plaza Nuevo Siglo

Centro de Convenciones

Prepara tu dibujo, tu puedes ser el proximo ganador

Tlatelolco

Tel: 26 16 23 00 51 95 56 53

Correo electronico tlatelolcom@hotmail.com

www.geocities.com/tlatelolcom/

DibujArte

Dibujo de Luis Roberto Ramirez Cruz Ganador del concurso de dibujo TNT3

Con un buen disfraz No Pagas tu Entrada